
FINAL FANTASY XIII
LA GUÍA OFICIAL COMPLETA
piggyback
SQUARE ENIX





SUMARIO

- Inicio rápido ... 4
- Recorrido ... 16
- Estrategia y análisis ... 138
- Inventario ... 204
- Bestiario ... 224
- Extras ... 248
- Índice



INICIO RÁPIDO

Si eres capaz de esperar un momento antes de adentrarte por primera vez en el mundo de Final Fantasy XIII, este breve capítulo introductorio te ofrece observaciones, explicaciones y consejos que podrán ayudarte a avanzar con más seguridad en los primeros momentos.



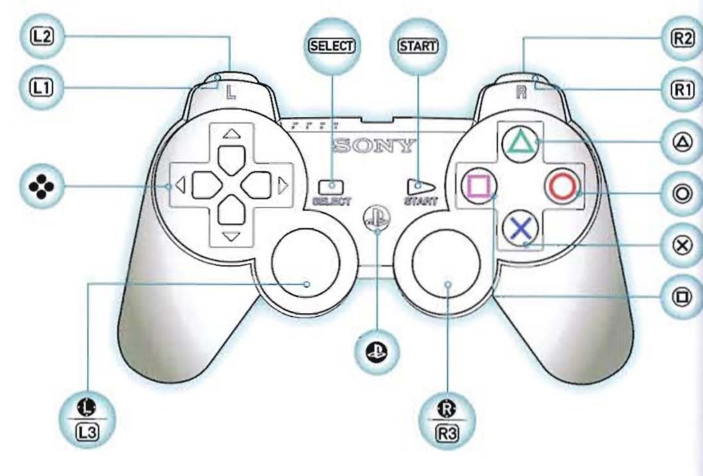
CONTROLES

CONTROLES

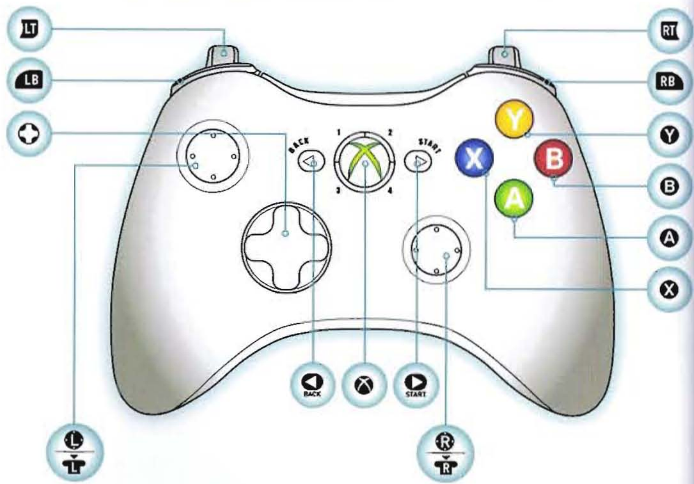
PS3	XBOX 360	Controles de campo	Controles de batalla
L	L	Moverse	Navegar por el menú/Repetir la lista de órdenes anterior (L ➡ con el menú de Habilidades resaltado)
R	R	Controlar cámara	Controlar cámara
✥	✥	Navegar por el menú	Navegar por el menú/Repetir la lista de órdenes anterior (✥ ➡ con el menú de Habilidades resaltado)
✕	A	Interactuar	Seleccionar opción del menú/ Entrar al menú secundario
○	B	Volver al menú anterior/ Salir del menú	Volver al menú anterior/ Cancelar selección
△	Y	Entrar al menú principal	Ejecutar una lista de órdenes parcial antes de que se llene la barra BTC
□	X	Ver pantalla del mapa/ Ver lista de misiones*	-
R1	RB	-	Ver información del enemigo
R2	RT	-	-
L1	LB	Entrar al menú de selección de vapores preventivos*	Cambiar formación*
L2	LT	-	-
L3	L	-	
R3	R	Centrar cámara	-
START	START	Pausa	Pausa
SELECT	BACK	Activar o desactivar minimapa/Omitir animaciones o salir del juego (según corresponda) en la pantalla de pausa	-

* Nota: esta función no está disponible en las primeras etapas de la historia.

PLAYSTATION 3



XBOX 360







PANTALLA DE CAMPO

ACCEDER

1 2 3

1 INTERACCIONES

Si te acercas a cualquier objeto con el que puedas interactuar en el mundo del juego (como un terminal de servicio o una cápsula de tesoro), aparecerá un cuadro de instrucciones emergente.

2 MINIMAPA

Ofrece información sobre el terreno que te rodea, incluidos los límites y los lugares de interés.

3 INDICADOR DE RUTA

Señala tu siguiente destino.

LEYENDA DEL MINIMAPA

Icono	Descripción
	Líder del grupo
	Tus pasos más recientes
	Aliado
	Enemigo
	Enemigo en alerta
	Enemigo derrotado recientemente
	Señal de ruta
	Terminal de servicio
	Señal de tesoro recuperado

PANTALLA DE BATALLA



1 MENÚ DE BATALLA

Da acceso a las órdenes que se usan durante el combate. A lo largo de la historia aparecerán nuevas opciones. El menú desaparece cuando se ejecutan las instrucciones.

2 BARRA BTC (BATALLA EN TIEMPO CONTINUO)

Se llena poco a poco y, cuando está llena, tu personaje actual (el líder del grupo) ejecutará tus órdenes. Las instrucciones para el combate (conocidas como la "lista de órdenes") aparecerán encima de esta barra cuando las selecciones.

3 VISUALIZADOR DE AYUDA

Ofrece información sobre las opciones del menú resaltadas.

4 NOMBRE DEL ENEMIGO

El nombre del adversario al que estás atacando en este momento.

5 BARRA DE VIT DEL ENEMIGO

Esta barra verde indica la salud actual ("los puntos de golpe") de un adversario.

6 BARRA DE CADENA

Señala el incremento del daño acumulativo. Cuando llega al máximo, el enemigo entra en un estado de "aturdimiento" que puede aumentar el daño, crear nuevos puntos débiles o provocar cambios de comportamiento. La marca roja señala tu posición actual en la barra, mientras que la barra naranja es un cronómetro. Si la marca naranja llega al extremo izquierdo de la barra antes de que tus aliados o tú lancéis otro ataque, se restablecerá la bonificación por cadena.

7 BONIFICACIÓN POR CADENA

Muestra el multiplicador actual por el daño infligido al enemigo al que estás atacando. La cantidad por defecto es 100% y crecerá a medida que la bonificación por cadena se llene con ataques sucesivos.

8 ATURDIMIENTO

Indica el nivel de la bonificación por cadena con la que el enemigo entrará en estado de aturdimiento.

9 INDICADORES DE VIT DEL GRUPO

Muestra la salud actual de tu grupo.

10 EFECTOS DE ESTADO

Se pueden aplicar diversos estados alterados y beneficios tanto a los aliados como a los enemigos; siempre aparecen junto a la barra de VIT correspondiente. En el capítulo Recorrido se explican detalladamente, puesto que estarán disponibles a medida que avance el juego.

INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE EXPLORACIÓN

MOVERSE Y NAVEGAR

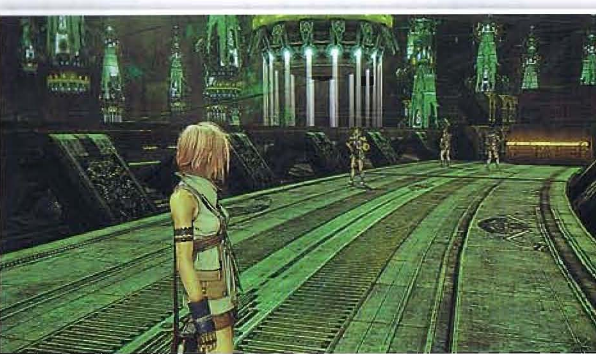
Viajar de un punto a otro en Final Fantasy XIII es muy sencillo. El minimapa de la esquina superior derecha tiene un indicador de ruta en el borde exterior. Este indicador siempre apunta hacia tu siguiente destino. En los entornos más complicados en los que el camino vuelva sobre sus pasos o se bifurque, podrás echar un vistazo a los mapas del juego pulsando ⊚/⊗, o también podrás consultar los mapas del capítulo Recorrido de esta guía. Sin embargo, te darás cuenta de que generalmente lo que complica los desplazamientos de un punto a otro son los combates y no los trayectos en sí.

Verás indicadores en remolino de color azul y rojo. Los azules señalan las zonas donde tus compañeros puedan superar obstáculos saltando (fig. 1). Los verás automáticamente si te colocas en posiciones predeterminadas. Los indicadores rojos resaltan dispositivos (como paneles de control) que hay que usar para poder avanzar.


1

Cuando estén presentes, los miembros de tu grupo activo podrán moverse independientemente del personaje que estés controlando, y podrán adelantarse para explorar o bien quedarse en un punto concreto dependiendo de lo que les apetezca. Tus aliados no iniciarán ningún combate ni actuarán en puntos de interacción, así que disfruta de su compañía sin tener que preocuparte de sus caprichos ni de su paradero. Si te separas de tu compañía, volveréis a reuniros cuando entres en combate, así que no tendrás que retroceder si alguien se ha quedado atrás.

Los miembros del grupo pueden mantener conversaciones cortas o hacer comentarios sobre la situación actual aparte de las animaciones. Estos pequeños diálogos no son relevantes para la trama, pero es divertido escucharlos. Si no te quieres perder ni una línea de diálogo, detén el juego durante los descansos, por muy breves que sean. Si lo haces, detendrás también el reloj del juego. Puedes elegir que el cronómetro esté a la vista en la esquina inferior izquierda del menú y así saber cuánto tiempo llevas jugando.


2


3

ENCUENTROS CON ENEMIGOS

Al igual que en la anterior entrega, Final Fantasy XIII recupera la tradición de los combates aleatorios que aparecían en los primeros capítulos de la saga. Verás aparecer a la mayor parte de los asaltantes a simple vista según avances en el mapa de campo (fig. 2). Los combates más importantes, sin embargo, irán precedidos de una animación. En seguida aprenderás a reconocer cuándo un terminal de servicio situado al final de una zona del mapa indica un combate de este tipo.

Cuando entras en el campo de visión de un enemigo o de un grupo de enemigos, escucharás un sonido distintivo. También verás que el minimapa parpadea un instante. Cuando entres caminando o corriendo en esta zona invisible, los adversarios podrán advertir tu presencia en cualquier momento. Si se percatan de la presencia de tu personaje, se reproducirá otro sonido y aparecerán unos iconos de "aviso" especiales (fig. 3) sobre sus cabezas (o sobre cualquier apéndice extraño que haya cerca). En ese momento, se moverán para iniciar la pelea. Sin embargo, si logras pillarlos desprevenidos, podrás comenzar el combate con un beneficioso ataque sorpresa. Esta función se detalla en las primeras páginas del capítulo Recorrido.

Hay que decir que no es necesario que pelees con todos los enemigos que te encuentres. Si quieres, puedes pasar de largo a los enemigos más lentos y escapar así de su campo de acción. Algunos no podrán atacar si tu personaje está a una altura diferente o si está detrás de alguna barrera. Sin embargo, es bueno que te enfrentes a la mayoría de los enemigos que encuentres. Si ganas combates, recibirás un botín, y estas recompensas pueden contener objetos y equipo valiosos. Más adelante, las victorias también contribuirán al desarrollo de tu personaje.

Terminales de servicio

Para guardar tu progreso, debes interactuar con un terminal de servicio (fig. 4) y seguir las indicaciones que aparecerán en pantalla. Encontrarás estos dispositivos con regularidad, así que rara vez estarás a más de 10 minutos del siguiente. Los terminales de servicio te dan la oportunidad además de comprar y vender objetos y equipo si seleccionas la opción "tienda". Esta opción estará disponible al comienzo de la historia y verás que habrá más tiendas disponibles a medida que avances. También podrás adquirir la habilidad de modificar armas y accesorios en estos lugares.



4

5

Las cápsulas de tesoro también pueden contener dinero puro y duro. A diferencia de otros juegos de la saga Final Fantasy, no conseguirás guiles inmediatamente después de los combates. De hecho, es muy raro que encuentres monedas sin más. En lugar de ello, tu principal fuente de guiles será la venta de los botines que consigas cuando venzas un combate o de los objetos que encuentres en las cápsulas de tesoro. En el capítulo Recorrido detallaremos cuándo debes vender y en qué tiendas debes invertir.

Cápsulas de tesoro y guiles

Si te sales del camino cuando llegues a un lugar sin salida o bien sigues una ruta alternativa, puede que encuentres cápsulas de tesoro escondidas (fig. 5). Aunque no siempre estén ocultas, son una estupenda fuente de objetos y equipo. También pueden contener extraños materiales que no se usan en los primeros capítulos, pero que después son muy importantes para modificar tu equipo.

Los mapas del capítulo Recorrido indican dónde encontrar hasta la última cápsula. Sin embargo, sugerimos a los jugadores que quieran terminar el juego la primera vez con la mínima ayuda que sigan estos consejos para conseguir cápsulas de tesoro:

- Cuando el camino se bifurque, consulta la pantalla del mapa pulsando ⊚/Ⓧ y explora los que no tengan salida primero. Con frecuencia encontrarás cápsulas de tesoro en ellos.
- Si entras en una zona nueva, puede que encuentres cápsulas de tesoro detrás del punto en la que aparezcas.
- Cuando haya dos rutas que lleven al mismo lugar, busca bien cualquier botín.
- Ten en cuenta que determinadas cápsulas de tesoro que están fuera del camino pueden estar custodiadas por un buen grupo de enemigos o, peor aún, pueden estar en un punto de emboscada de los adversarios más poderosos. Este último caso es menos frecuente en la primera mitad de la historia.

Omitir animaciones

Aunque la mayoría de los jugadores querrán ver hasta el último detalle del desarrollo de la historia, hay determinados casos (sobre todo, cuando no logras superar a un jefe) en los que no apetece volver a ver una animación un tanto larga. Para omitir las animaciones, pulsa START/▶ y, después, SELECT/◀.



Información básica de los combates

Introducción

Final Fantasy XIII utiliza una innovadora interpretación del sistema de Batalla en Tiempo Continuo (BTC) que combina las posibilidades tácticas de un diseño basado en turnos con la fluidez y la vistosidad de un juego de acción.

Uno de los cambios más importantes es que solo tendrás control directo sobre el líder del grupo durante el combate. Los compañeros dirigidos por IA (si están presentes) se moverán y atacarán de manera independiente. Tendrás un grado de influencia sobre su comportamiento cuando cuentes con el poderoso e intuitivo sistema de formación (que detallaremos más adelante, tanto en el capítulo Recorrido como en la sección específica de Estrategia y análisis). Por el momento, tus compañeros atacarán siempre al objetivo en el que se centre tu personaje.

Otra característica nueva es que la barra BTC está dividida en segmentos, y cada uno se "gastará" de manera individual (fig. 6). Si pulsas Ⓐ/Ⓨ cuando al menos un segmento esté lleno, podrás lanzar un primer ataque (aunque parcial). La mayoría de las acciones seleccionadas con la opción Ofensiva o el menú de Habilidades gastan un segmento de la barra BTC, pero algunas pueden gastar dos o más, como el ataque físico Golpe circular de Lightning. Los personajes tienen un número diferente de segmentos en la barra BTC, pero pueden obtener más según vayan haciéndose más poderosos.

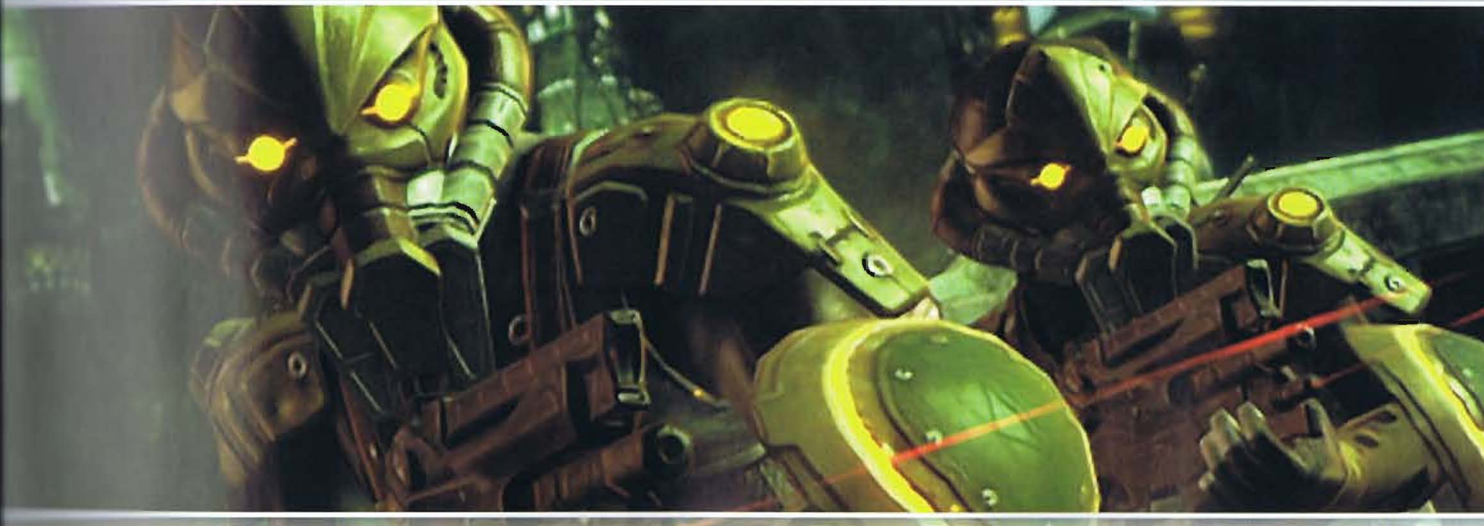
Los ataques y las habilidades disponibles al comienzo de la historia son muy escasos, pero tendrás más opciones según vayas enfrentándote a adversarios más fuertes y sofisticados. Para evitar desvelar información relevante, esta sección solo es una introducción general a las características principales del sistema de batalla. Puedes estar tranquilo de todas maneras porque nuestro exhaustivo capítulo de Recorrido te detallará las nuevas funciones según vayan apareciendo.



6

Los primeros combates pueden describirse paso a paso de la siguiente manera:





Menú de Batalla

Cuando se inicie una batalla y la barra BTC empiece a llenarse, aparecerá el menú de Batalla (fig. 7). En el primer capítulo del juego, encontrarás las siguientes opciones:

MENÚ DE BATALLA

Ofensiva	Implementa automáticamente los ataques o acciones más adecuados para el enemigo avistado.
Habilidades	Selecciona las habilidades y los ataques de forma manual.
Objetos	Usa objetos como, por ejemplo, una Poción para restablecer la VIT ("puntos de golpe") de todo tu equipo o una Cola de fénix para reanimar a un compañero caído. Al usar el menú de Objetos no se reduce la barra BTC, pero hará que tu ciclo de ataque se detenga un rato.

Tras escoger una opción del menú (además de las posibles opciones subordinadas), normalmente deberás seleccionar un objetivo: un rival para cualquier tipo de asalto o el miembro de un grupo para una acción de apoyo o cura. Tu objetivo predeterminado debe ser (excepto en muy raras ocasiones) concentrarte en un enemigo a la vez, normalmente pasando del más débil al más fuerte, a menos que la situación requiera otra estrategia diferente.

Uno de los primeros pasos que todo jugador debe seguir es adoptar el potente e intuitivo comando **Ofensiva**. En resumen, podías verlo como una versión racionalizada y automática del sistema de gambits utilizado en FF XII. Selecciona lo que reconoce como el conjunto de ataques más adecuado para cada tipo de enemigo en particular y, por lo general, lo suele hacer bastante bien.

Algunos jugadores pueden mostrar reticencia al hecho de que sea la IA quien controle la mayoría de sus tácticas, pero la complejidad de las batallas hace que se habitúen a utilizar la función Ofensiva, que se convierte en una función necesaria que nos hace ahorrar tiempo. Esto puede verse de forma más clara cuando los sistemas adicionales que se introducen al avanzar a través de la historia añaden nuevas e intrigantes fases que aportan complejidad al combate. Mientras que en las primeras fases parece que hay que pulsar solo un botón una cantidad tremenda de veces, puedes tener la seguridad de que las batallas se vuelven cada vez más complicadas a medida que pasan las horas.

Como norma general, el menú de **Habilidades** es más útil cuando tienes un plan específico de ataque que sospechas que la función Ofensiva no puede admitir. Si eres un jugador tradicional y prefieres usar exclusivamente el menú de Habilidades, ten en cuenta que hay una opción especial en la pantalla de Preferencias que te permite establecer dicha opción como selección predeterminada siempre que aparezca el menú de Batalla. Asimismo, debes recordar que, al mantener pulsado el ➡/➡, puedes seleccionar "Repetir" para ejecutar tu anterior conjunto de comandos.

El menú de **Objetos** no es habitual, ya que utilizar objetos no reduce tu barra BTC actual, aunque, obviamente, se produce una breve pausa cuando se realiza la siguiente acción. Por este motivo, resulta más prudente acceder al menú directamente después de una secuencia de ataques para aprovechar tiempo que de otra manera podrías malgastar en mirar cómo se llena la barra BTC.

VIT, salud y fin de la partida

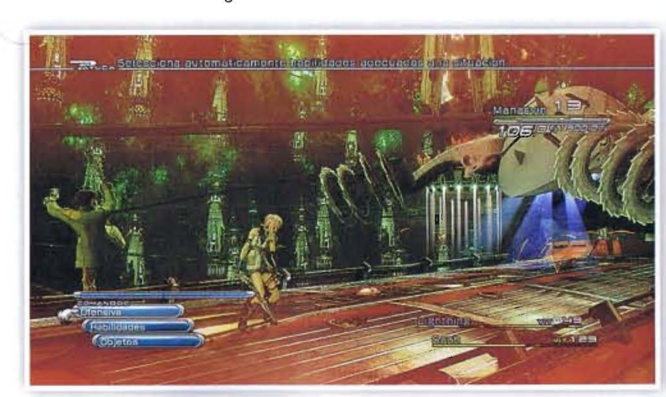
Presta mucha atención en todo momento al estado actual de las barras de VIT de todos los miembros activos del grupo. Éstas cambian de verde a amarillo cuando se produce daño y, finalmente, a rojo cuando se ven reducidas a un nivel crítico. También percibirás que la pantalla se tiñe de un rojo intenso cuando la VIT de un personaje disminuye drásticamente (fig. 8). Durante las primeras fases de la aventura, debes considerar este efecto visual como el aviso final que te indica que debes ir al menú de Objetos y utilizar una Poción. A menos que una batalla esté a punto de finalizar, normalmente es recomendable tratar de recuperar la salud cuando la barra todavía está amarilla.

En caso de que el líder del grupo (la persona bajo tu control directo) esté incapacitado para realizar una acción, serás redirigido a la pantalla de fin de la partida. Si seleccionas "Volver", volverás a un punto de control anterior al combate, lo cual supone una gran oportunidad para ajustar tu equipo, aplicar modificaciones (siempre que estén disponibles) y, naturalmente, planear una nueva estrategia.

Cuando los miembros del grupo que no sean líderes son derrotados, las consecuencias no son tan graves. Puedes utilizar una Cola de fénix en el menú de Objetos para restablecerles la salud casi al completo si su presencia es aún necesaria, o bien arriesgarte y terminar la batalla sin esos miembros en situaciones en las que estés luchando contra un rival más débil. Recuerda que todos los miembros de un grupo son reanimados automáticamente (si es necesario) y su VIT vuelve a completarse una vez finalice la batalla.

En caso de que una batalla resulte desastrosa en una fase temprana, puedes pulsar START/● y, a continuación, SELECT/● para seleccionar la opción Volver. Esta acción tiene el mismo efecto que cuando visitas la pantalla de fin de la partida (en la que vuelves a un punto de control no muy lejano en el juego) y te permite abandonar una causa perdida mucho antes de sufrir una indignante derrota.

7



8



Resultados de batalla y Botines

A menos que te hayas visto abocado a realizar una desafortunada visita a la pantalla de fin de la partida, toda confrontación acaba siempre en las pantallas de Resultados de batalla (fig. 9) y Botines. Ambas tienen una pequeña introducción aquí.

Final Fantasy XIII incluye un novedoso sistema de puntuación para cada encuentro, con una evaluación por estrellas que indica tu rendimiento real en el juego. Tu clasificación en la pantalla de Resultados de batalla se determina principalmente por la velocidad con la que matas a tus enemigos. Derrota a tus rivales de forma segura dentro del tiempo base y conseguirás las cinco estrellas. Sin embargo, si el combate se vuelve largo y farragoso mientras intentas dar con la debilidad de un adversario concreto, es posible que no recibas ninguna estrella.



9

Por supuesto, te desvelaremos los secretos del sistema subyacente más adelante en esta misma guía. Los objetos obtenidos tras el combate serán a menudo materiales (que se utilizan en el futuro para modificar armas y accesorios), pero también puedes conseguir objetos de mucha utilidad (en concreto Colas de fénix y Pociones) y, de vez en cuando, accesorios y armas.

Evolución de los personajes

Como novedad adicional que supone una diferencia con los pilares principales de la serie, Final Fantasy XIII prescinde ahora del sistema clásico EXP. Durante una sección bastante larga de los primeros momentos de la historia, el crecimiento o progresión de los personajes será bastante limitado (con la excepción del desarrollo narrativo de las animaciones, claro). Sin intención de echar a perder ninguna sorpresa, podemos garantizarte que llegarás a involucrarte en la mejora de tu grupo, ya sea gastando puntos para adquirir nuevas habilidades o consiguiendo y modificando tanto armas como accesorios.

Por este motivo, aquéllos que estén acostumbrados a subir de nivel deberían esperar hasta los últimos capítulos antes de pensar en retroceder o emprender batallas con el único objetivo de sacar provecho de ellas. Te enseñaremos cuándo son adecuadas esas actividades en el capítulo Recorrido.



INICIO RÁPIDO
RECORRIDO
ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS

INFORMACIÓN BÁSICA
FFXIII: DATOS ÚTILES
ESTRUCTURA DE LA GUÍA



RECORRIDO

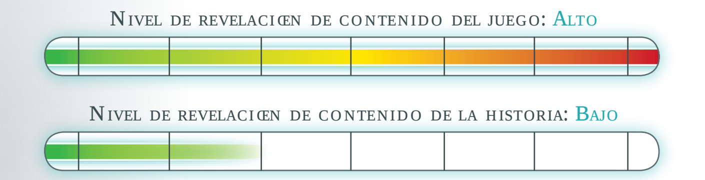
Este extenso capítulo es el núcleo principal de la guía, ya que ofrece una combinación detallada de la guía paso a paso con consejos y análisis desarrollados en profundidad. Para los que deseen completar un primer recorrido con la asistencia casi al mínimo, puede utilizarse con moderación para encontrar soluciones rápidas en las batallas más duras, consejos para la evolución de los personajes y sugerencias valiosas sobre las funciones del juego siempre que aparezcan. Además, también es perfecto para aquéllos que deseen trazar la mejor ruta para avanzar a través de esta enorme aventura.

Nivel de revelaciœn de contenido del juego: Bajo

Nivel de revelaciœn de contenido de la historia: Bajo

ESTRATEGIA Y AN«LISIS

Diseñado principalmente para los recorridos posteriores que se tienen en mente (además de ser una gran tentación para aquéllos que busquen una primera partida perfecta), el capítulo Estrategia y análisis muestra la mecánica oculta que mueve Final Fantasy XIII. Desde los consejos prácticos (tales como las tácticas de batalla avanzadas y el desarrollo de los personajes) hasta las nimiedades más fascinantes, en este capítulo se mezclan consejos avanzados y una amplia variedad de detalles acerca de cómo funcionan realmente los sistemas de juego combinado. Atención: a menos que las referencias de página del Recorrido te dirijan a las secciones de este capítulo, puede que llegues a encontrar detalles que prefieras conocer en tu primer paseo por la historia.



Nivel de revelaciœn de contenido del juego: Alto

Nivel de revelaciœn de contenido de la historia: Bajo

DATOS

Este capítulo ofrece nada menos que una guía íntegra para cada objeto coleccionable de Final Fantasy XIII. Además, incluye listas completas de todos los objetos disponibles que se pueden comprar en los puntos de venta. Quizá el aspecto más importante es que desvela el secreto del sistema de modificación de accesorios y armas más importante del juego.

Nivel de revelaciœn de contenido del juego: Medio

Nivel de revelaciœn de contenido de la historia: Bajo

BESTIARIO

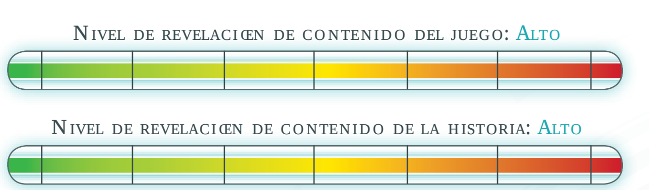
Desde los enemigos del montón hasta los temibles jefes, pasando por rivales poco habituales y monstruos estrambóticos, el capítulo Bestiario ofrece una lista con todos los enemigos de Final Fantasy XIII perfectamente detallados. ¿Necesitas detalles sobre la principal debilidad de un enemigo en particular o acerca de la probabilidad de obtener un material codiciado de un rival concreto? Éstos y *muchos* más detalles se pueden encontrar en esta sección de referencia autorizada.

Nivel de revelaciœn de contenido del juego: Medio

Nivel de revelaciœn de contenido de la historia: Medio

EXTRAS

Por último, el capítulo Extras proporciona un resumen de las funciones no contenidas en ningún otro apartado, por ejemplo una recapitulación de las misiones adicionales, una lista de control de los logros y los trofeos, y otros muchos secretos. Por esa razón, recomendamos fehacientemente a los jugadores que no lean esta sección de la guía a menos que hayan completado su primer recorrido.



Nivel de revelaciœn de contenido del juego: Alto

Nivel de revelaciœn de contenido de la historia: Alto

FICHA VERTICAL

La ficha vertical del margen derecho de cada página doble es una herramienta de navegación diseñada para facilitarte la orientación a través de la guía. La sección superior incluye una lista de los capítulos por separado, mientras que la inferior destaca qué sección estás leyendo en ese momento.

NDICE

Si buscas información concreta, nuestro índice ordenado alfabéticamente es justo lo que necesitas. Solo tienes que buscar la palabra clave de lo que quieres consultar e ir al número de página correspondiente.



RECORRIDO

Este capítulo ha sido diseñado tanto para novatos como para incondicionales de la serie Final Fantasy, y te ofrece la ayuda necesaria para disfrutar de cada momento del juego. Hemos evitado, en la medida de lo posible, incluir información relevante de la trama, así que podrás echar mano de este capítulo si necesitas ayuda o si buscas un consejo paso a paso para completar un recorrido "perfecto".

Antes de seguir, dedica unos instantes a familiarizarte con la estructura de este capítulo. Esta muestra ilustra todas las características que tendrás disponibles durante el recorrido.

1 Mapas: cada desplegable de dos páginas comienza con un mapa que enlaza de modo directo con los consejos y pistas que aparecen en dichas páginas. Nuestros mapas, diseñados para un fácil manejo, muestran todos los tesoros disponibles (indicados con iconos de letras) y otros puntos de interés.

2 Cápsulas de tesoro: en cada mapa hay una tabla que muestra los contenidos de todas las cápsulas de tesoro. El tipo de objeto aparece representado por un icono de fácil identificación. Para localizar el tesoro, solo tendrás que buscar el icono correspondiente en el mapa.

Icono	Representa
	Objeto
	Arma
	Accesorio
	Material
	Guiles

3 Enemigos: cada mapa viene acompañado por una lista de todos los tipos de enemigos con los que te las tendrás que ver en dicha región. Echa un vistazo a las notas correspondientes para obtener una rápida descripción de las fortalezas y debilidades de cada criatura. Si necesitas más información, las referencias de la página te llevarán a las páginas de datos de enemigos, en el capítulo Bestiario.

4 Recorrido principal: el recorrido ha sido diseñado para guiar a los lectores a través de la historia principal, por un camino eficaz y divertido. La información que se te ofrecerá será la justa para que salgas airoso de los combates difíciles. También hemos evitado desvelarte información relevante de la trama en la medida de lo posible. Para una mayor claridad, el texto del recorrido se estructura en párrafos que comienzan con números de referencia. Estos números también aparecen en los mapas correspondientes y actúan como "indicadores del recorrido". Te permitirán descubrir con facilidad qué desafíos te aguardan en las áreas indicadas.

5 Análisis, tácticas y puntos de interés: encontrarás más tácticas, consejos para subir de nivel, aspectos generales e instrucciones de las características durante todo el recorrido.

6 Secretos y misiones adicionales: los desafíos opcionales de Final Fantasy XIII se presentan en el orden en el que aparecen en el juego. Las misiones secundarias y las actividades no esenciales que recomendamos a los jugadores emprender de inmediato aparecen en recuadros, en sus páginas correspondientes. Aquellas que es mejor dejar para el final, una vez acabado el juego, aparecen en la sección de misiones adicionales, al final del capítulo.

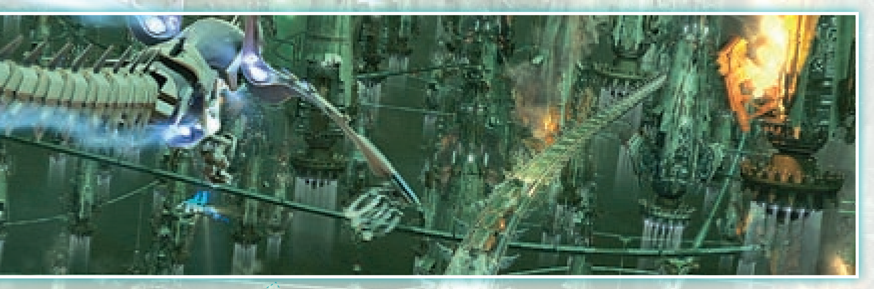
LEYENDA DEL MAPA

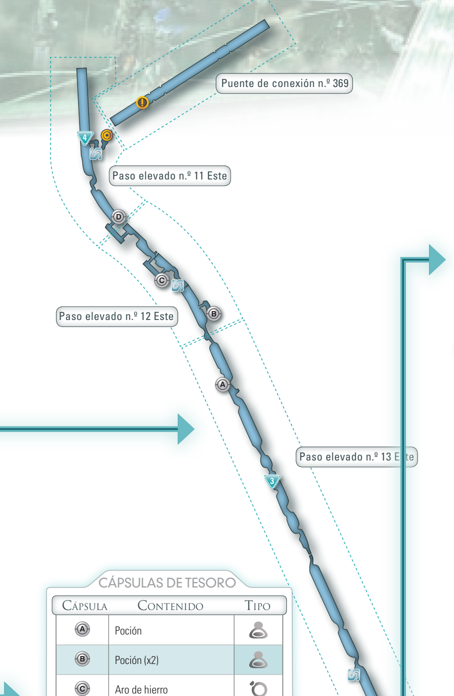
La mayoría de los iconos son fáciles de reconocer, ya que son idénticos a los que se usan en el juego. Si tienes dudas, podrás consultar la leyenda en cualquier momento.

Icono	Representa
	Punto de inicio
	Objetivo
	Indicador del recorrido
	Contorno de zona
	Enlace de zona
	Escaleras
	Terminal de servicio
	Cápsula de tesoro
	Punto de interés
	Obstrucción temporal
	Efigie
	Telefigie

CAPÍTULO 01

EL DESPEÑADERO





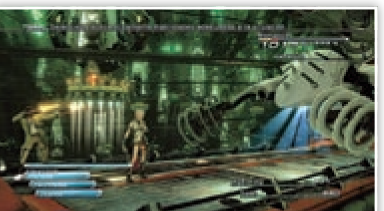
ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Manasvin	Más agresivo en su segunda forma.	233
Rastreador PSICOM	Caerá con tres golpes o menos.	228
Combatiente PSICOM	Enemigo bastante duro de la zona.	228
Huargo asesino	VIT alta, pero fácil de derrotar.	232
Explorador PSICOM	Enemigo bastante duro de la zona.	229
Sicario PSICOM	Actúa como "jefe secundario"; es fácil de aturdir para así poder matarlo rápidamente.	229

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Poción	
B	Poción (x2)	
C	Aro de hierro	
D	50 guiles	

1 El manasvin puede parecer imponente, pero no te preocupes: esta batalla abierta no es más que una oportunidad para familiarizarte con las funciones básicas de combate en Final Fantasy XIII. Tómate el tiempo que necesites para ver el tutorial de BTC y, a continuación, utiliza la función Ofensiva para derrotar al aniquilador. Tras un breve descanso, la batalla se reanuda. El manasvin tendrá de nuevo la salud completa y dispondrá de nuevos ataques más dañinos. El uso rápido de la función Ofensiva (fig. 1) te permitirá reducir su barra de VIT antes de que pueda eliminar a Lightning.



1

2 Dirígete al terminal de servicio y selecciona Guardar para crear una nueva ranura y almacenar ahí tus progresos. Muévete por la plataforma del paso elevado, siguiendo el indicador de ruta que hay en el minimapa hasta que alcances a los dos soldados; a continuación, dirígete hacia ellos para iniciar el combate. Esto puede ocurrir automáticamente si uno de ellos es el primero en establecer contacto con Lightning. Los dos rastreadores PSICOM son muy débiles y caerán tras unos pocos ataques rápidos. Justo detrás de ellos se alza lo que parece un obstáculo infranqueable (fig. 2). Sin embargo, el indicador en remolino azul próximo a él advierte que Lightning y Sazh pueden saltarlo fácilmente. Simplemente debes ir hacia él y empezar a escalar para llegar al otro lado.

2

3 Lucha contra los siguientes grupos de soldados (que esta vez incluyen combatientes PSICOM más resistentes). Después, continúa por la plataforma hasta que veas un dispositivo metálico flotando. Se trata de una cápsula de tesoro (fig. 3): acércate a ella y pulsa ⊗/Ⓐ para obtener lo que contiene. Todas las cápsulas de tesoro están marcadas en los mapas de la zona que aparecen en todo este recorrido, por tanto, a menos que sea necesario hablar de una en concreto (por ejemplo, si hay guardias enemigos, una emboscada o recompensas importantes), supondremos que vas a recogerlas todas con diligencia sin necesidad de recibir instrucciones específicas.

3

4 Lucha libremente hasta el final del paso elevado n.º 11 donde, tras una animación, te encontrarás con tres huargos asesinos y un rastreador PSICOM. Podría decirse que ésta es la primera batalla en la que existe un peligro real de que Lightning se vea derrotada si los cuatro enemigos concentran sus ataques en ella. Si ves que su barra de VIT entra en la parte inferior del área amarilla (y sobre todo, si entra en el área roja), selecciona rápidamente el menú de Objetos y utiliza una Poción. Recuerda: siempre serás dirigido a la pantalla de fin de la partida si el líder del grupo (es decir, el personaje que está actualmente bajo tus órdenes) cae incapacitado durante el combate. Un uso razonable de los objetos sanadores siempre te llevará menos tiempo que volver a empezar desde un punto de control anterior.

Una vez finalizada la batalla, pasa a la siguiente plataforma y activa el panel de control para continuar. Cuando alcances al sicario PSICOM y a sus dos cohortes, te recomendamos fehacientemente que leas y estudies con atención el excelente tutorial de los sistemas de la barra de cadena y del aturdimiento. Las instrucciones que aparecen en pantalla te indicarán todo lo que necesitas saber acerca de este importante aspecto del combate en FFXIII en esta fase de la historia. Por ahora, basta con que sepas que crear combos en cadena manteniendo un flujo constante de ataques (e infligiendo un estado de aturdimiento temporal; fig. 4) es la clave para vencer a la mayoría de los rivales. Retomaremos este tema para examinarlo con más detalle cuando todas sus funciones estén desbloqueadas en la partida.

4

Accesorios

La tercera cápsula de tesoro que encuentres contiene un Aro de hierro. Es el primer accesorio que recibes en la partida. Los accesorios son objetos especiales que forman parte del equipo y que confieren una gran variedad de bonificaciones al personaje que los lleve, desde una resistencia extraordinaria a mejores habilidades de ataque. En este caso, el Aro de hierro aumenta la VIT total del usuario en 50 puntos, un incremento que deberías dar sin duda alguna a Lightning, líder del grupo. Visita el menú de Equipo para colocarlo en la única ranura de accesorio de la que dispone.

Usar el ataque Golpe circular

El Golpe circular es un ataque físico que inflige daño en todos los enemigos que se encuentren en un radio limitado. Gasta dos segmentos en la barra BTC de Lightning. La batalla anterior contra dos huargos asesinos y el rastreador PSICOM demuestra la mejor forma de utilizarlo. Ya que están bloqueados como formación cerrada cuando empieza la batalla, Lightning puede infligir daño a los tres con un solo golpe, reduciendo más VIT total de los tres enemigos que al emitir dos órdenes de ataque estándar contra un solo objetivo. Sin embargo, un asalto con un Golpe circular en un solo oponente es malgastar el ataque. Aunque es algo más fuerte que una única orden de ataque, es también definitivamente menos potente que dos de ellas. La función Ofensiva de la IA normalmente es eficaz a la hora de reconocer situaciones en las que el Golpe circular resulta apropiado.

EL DESPEÑADERO





CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Poción	
Ⓑ	Poción (x2)	
Ⓒ	Aro de hierro	
Ⓓ	50 guiles	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Manasvin	Más agresivo en su segunda forma.	233
Rastreador PSICOM	Caerá con tres golpes o menos.	228
Combatiente PSICOM	Enemigo bastante duro de la zona.	228
Huargo asesino	VIT alta, pero fácil de derrotar.	232
Explorador PSICOM	Enemigo bastante duro de la zona.	229
Sicario PSICOM	Actúa como "jefe secundario"; es fácil de aturdir para así poder matarlo rápidamente.	229

1 El manasvin puede parecer imponente, pero no te preocupes: esta batalla abierta no es más que una oportunidad para familiarizarte con las funciones básicas de combate en Final Fantasy XIII. Tómate el tiempo que necesites para ver el tutorial de BTC y, a continuación, utiliza la función Ofensiva para derrotar al aniquilador. Tras un breve descanso, la batalla se reanuda. El manasvin tendrá de nuevo la salud completa y dispondrá de nuevos ataques más dañinos. El uso rápido de la función Ofensiva (fig. 1) te permitirá reducir su barra de VIT antes de que pueda eliminar a Lightning.



1

2 Dirígete al terminal de servicio y selecciona Guardar para crear una nueva ranura y almacenar ahí tus progresos. Muévete por la plataforma del paso elevado, siguiendo el indicador de ruta que hay en el minimapa hasta que alcances a los dos soldados; a continuación, dirígete hacia ellos para iniciar el combate. Esto puede ocurrir automáticamente si uno de ellos es el primero en establecer contacto con Lightning. Los dos rastreadores PSICOM son muy débiles y caerán tras unos pocos ataques rápidos. Justo detrás de ellos se alza lo que parece un obstáculo infranqueable (fig. 2). Sin embargo, el indicador en remolino azul próximo a él advierte que Lightning y Sazh pueden saltarlo fácilmente. Simplemente debes ir hacia él y empezar a escalar para llegar al otro lado.



2

3 Lucha contra los siguientes grupos de soldados (que esta vez incluyen combatientes PSICOM más resistentes). Después, continúa por la plataforma hasta que veas un dispositivo metálico flotando. Se trata de una cápsula de tesoro (fig. 3): acércate a ella y pulsa ⊗/Ⓐ para obtener lo que contiene. Todas las cápsulas de tesoro están marcadas en los mapas de la zona que aparecen en todo este recorrido, por tanto, a menos que sea necesario hablar de una en concreto (por ejemplo, si hay guardias enemigos, una emboscada o recompensas importantes), supondremos que vas a recogerlas todas con diligencia sin necesidad de recibir instrucciones específicas.



3

4 Lucha libremente hasta el final del paso elevado n.º 11 donde, tras una animación, te encontrarás con tres huargos asesinos y un rastreador PSICOM. Podría decirse que ésta es la primera batalla en la que existe un peligro real de que Lightning se vea derrotada si los cuatro enemigos concentran sus ataques en ella. Si ves que su barra de VIT entra en la parte inferior del área amarilla (y sobre todo, si entra en el área roja), selecciona rápidamente el menú de Objetos y utiliza una Poción. Recuerda: siempre serás dirigido a la pantalla de fin de la partida si el líder del grupo (es decir, el personaje que está actualmente bajo tus órdenes) cae incapacitado durante el combate. Un uso razonable de los objetos sanadores siempre te llevará menos tiempo que volver a empezar desde un punto de control anterior.

Una vez finalizada la batalla, pasa a la siguiente plataforma y activa el panel de control para continuar. Cuando alcances al sicario PSICOM y a sus dos cohortes, te recomendamos fehacientemente que leas y estudies con atención el excelente tutorial de los sistemas de la barra de cadena y del aturdimiento. Las instrucciones que aparecen en pantalla te indicarán todo lo que necesitas saber acerca de este importante aspecto del combate en FFXIII en esta fase de la historia. Por ahora, basta con que sepas que crear combos en cadena manteniendo un flujo constante de ataques (e infligiendo un estado de aturdimiento temporal; fig. 4) es la clave para vencer a la mayoría de los rivales. Retomaremos este tema para examinarlo con más detalle cuando todas sus funciones estén desbloqueadas en la partida.



4

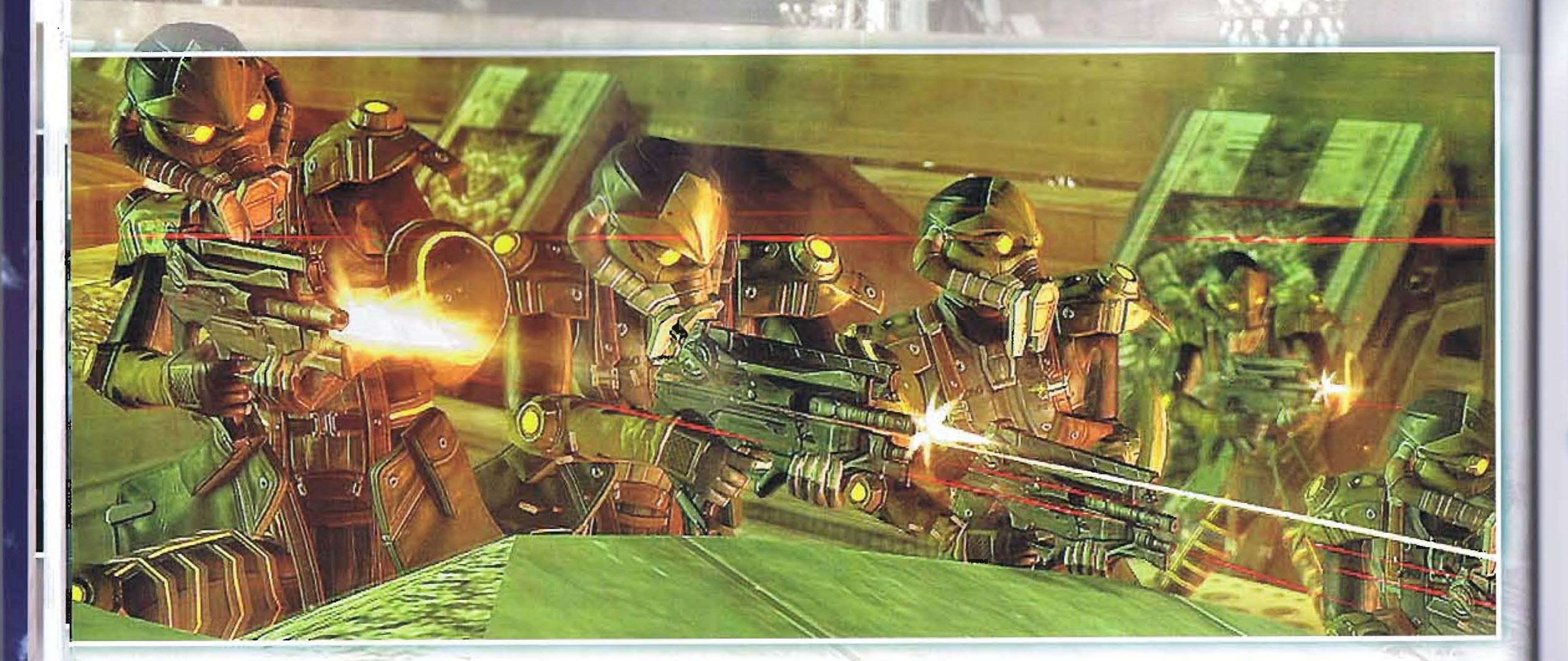
Accesorios

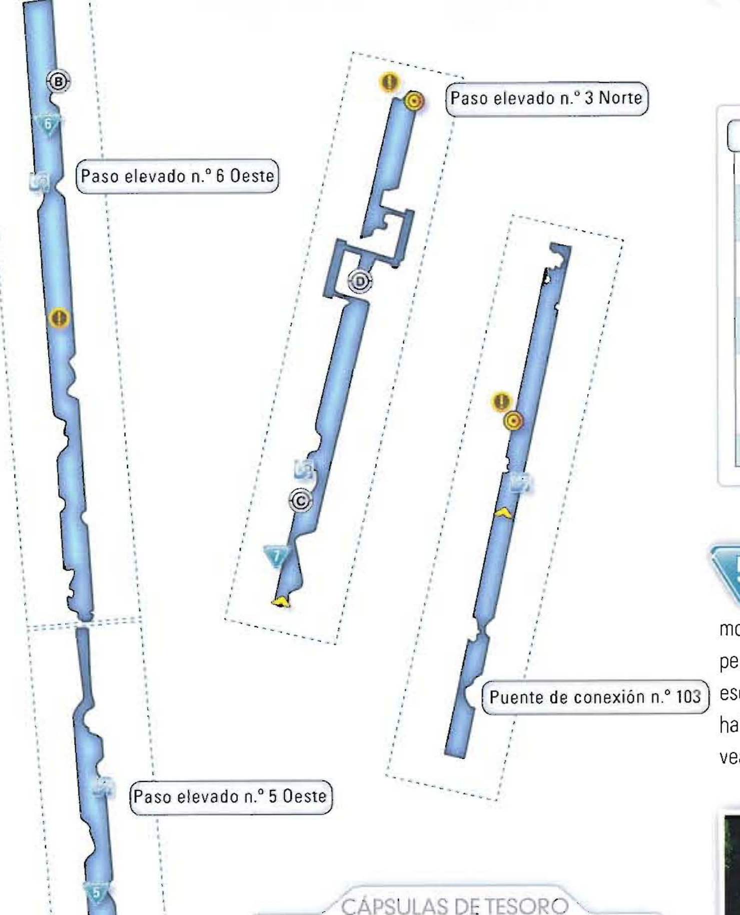
La tercera cápsula de tesoro que encuentres contiene un Aro de hierro. Es el primer accesorio que recibes en la partida. Los accesorios son objetos especiales que forman parte del equipo y que confieren una gran variedad de bonificaciones al personaje que los lleve, desde una resistencia extraordinaria a mejores habilidades de ataque. En este caso, el Aro de hierro aumenta la VIT total del usuario en 50 puntos, un incremento que deberías dar sin duda alguna a Lightning, líder del grupo. Visita el menú de Equipo para colocarlo en la única ranura de accesorio de la que dispone.

Usar el ataque Golpe circular

El Golpe circular es un ataque físico que inflige daño en todos los enemigos que se encuentren en un radio limitado. Gasta dos segmentos en la barra BTC de Lightning. La batalla anterior contra dos huargos asesinos y el rastreador PSICOM demuestra la mejor forma de utilizarlo. Ya que están bloqueados como formación cerrada cuando empieza la batalla, Lightning puede infligir daño a los tres con un solo golpe, reduciendo más VIT total de los tres enemigos que al emitir dos órdenes de ataque estándar contra un solo objetivo. Sin embargo, un asalto con un Golpe circular en un solo oponente es malgastar el ataque. Aunque es algo más fuerte que una única orden de ataque, es también definitivamente menos potente que dos de ellas. La función Ofensiva de la IA normalmente es eficaz a la hora de reconocer situaciones en las que el Golpe circular resulta apropiado.







ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Combatiente PSICOM	Enemigo bastante duro de la zona.	228
Rastreador PSICOM	Puede ser derrotado con gran facilidad. Es un buen objetivo inicial siempre que esté presente.	228
Huargo asesino	Tiene un alto nivel de VIT, pero entra fácilmente en estado de aturdimiento para así poder matarlo rápidamente.	232
Bégimo X	Es un jefe secundario. Tiene un alto nivel de VIT y es difícil reducirlo en presencia de compañeros más fuertes.	233
Mirmidón	Tiene ataques fuertes que causan daño a todos los miembros del grupo. Debes estar preparado para curarte antes de que finalice la batalla.	230
Explorador PSICOM	Enemigo bastante duro de la zona.	229

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	50 guiles	
B	Aro de hierro	
C	Círculo de Poder	
D	100 guiles	

5 Tras la animación, la partida se reanuda con un salto a una trama paralela que involucra a un nuevo personaje llamado Snow. Por el momento, será el líder del grupo. Durante los capítulos iniciales del juego el personaje principal cambiará mucho. Avanza y guarda la partida antes de escalar los escombros; cuando se reanude la partida, dos compañeros se habrán unido a Snow (fig. 5). Lucha para avanzar por el paso elevado hasta que veas a un grupo de refugiados del tren destruido.



5



6

6 Tras la animación, recoge el Aro de hierro de la cápsula de tesoro cercana y equípaselo a Snow. Después, lucha hasta llegar a la señal de ruta, donde te encontrarás con un bégimo X. Este monstruo de considerables dimensiones es más impresionante que peligroso, sobre todo cuando tienes a un compañero preparado para curar a Snow cuando su VIT caiga por debajo de cierto nivel. Guarda tus progresos cuando se te solicite. A continuación, la historia vuelve a centrarse brevemente en Lightning y Sazh, con un mayor número de encuentros con enemigos. Esta vez, sin embargo, deberás responsabilizarte de tu propia barra de VIT, y deberás curarte al menos una vez usando una Poción antes de que el mirmidón caiga (fig. 6).

7 La historia se vuelve a centrar en Snow, e inmediatamente te enfrentas al mayor y más fuerte grupo de rivales genéricos encontrados hasta ahora. A estas alturas ya deberías haber desarrollado un sexto sentido sobre cuándo es apropiada la curación y cuándo es mejor esforzarse para obtener una victoria rápida. La primera posibilidad quizá sea la opción más prudente en el caso que nos ocupa. Examina el vehículo (fig. 7) al llegar a la señal de ruta para dar paso a la animación y a la transición de dos personajes nuevos: Hope (que hará de líder) y Vanille. Una vez más, debes examinar el vehículo al llegar al destino marcado en tu minimapa para poder continuar.



7

Gestión del inventario

Los objetos, el equipo sin utilizar, los guiles y, finalmente, los materiales (que sirven para modificar armas y accesorios) son en realidad para compartir entre los diferentes grupos. Ya sean metros o kilómetros la distancia que separa a los principales protagonistas de la historia, siempre podrás ver con seguridad todos los recursos acumulados como si te "pertenecieran" a ti, como jugador. Únicamente hay una importante excepción. Cuando la acción cambia al nuevo personaje o grupo, los accesorios que llevaban los compañeros ausentes no podrán transferirse de ninguna manera ni servir para equipar a tu nuevo grupo. Si existe un caso en el que un accesorio puede ser útil para una situación particular, trataremos de advertírtelo con la suficiente antelación.

Datos de enemigos

Pulsa R1/RB para ver la información de los rivales durante las batallas. En el primer encuentro, la mayoría de los campos estarán en blanco, pero irán apareciendo datos adicionales a medida que avanza la batalla. Tras unos cuantos encuentros con un tipo de enemigo concreto, su página deberá aparecer completa. La mayoría de los hechos presentados tienen poca relevancia en esta fase de la historia, pero puedes seguir utilizando esta opción para identificar las debilidades y para formular tácticas. Por ejemplo, los miembros de un grupo enemigo que tengan un nivel bajo de VIT pueden ser un buen objetivo para derrotarlos al principio (así reducirás la cantidad de armas que te apuntan como objetivo), mientras que un enemigo que disponga de ataques potentes pero que entre fácilmente en estado de aturdimiento y esté protegido por dos compañeros podría representar un primer objetivo mucho más apropiado en otra situación distinta.



Pociones

Las pociones son abundantes y potentes en esta fase de la aventura. Restablecen por completo las barras de VIT de todos los miembros del grupo durante la batalla. No seas parco a la hora de utilizarlas. Si los personajes de apoyo son derrotados, una Cola de fénix los reanimará al instante y su barra de salud se completará casi al máximo. Esto, sin embargo, es menos común. Si crees con firmeza que puedes derrotar a los rivales sin tener que reanimar a un compañero dañado, es mejor que no lo hagas. Recuerda que el uso del menú de Objetos no gasta segmentos de tu barra BTC.

Miscelánea

- El ataque con granada de Snow funciona de manera similar al Golpe circular de Lightning. Es también un ataque físico con efectos en la zona que consume dos segmentos de la barra BTC. Resulta más eficaz si se utiliza cuando haya un grupo de enemigos cerca.

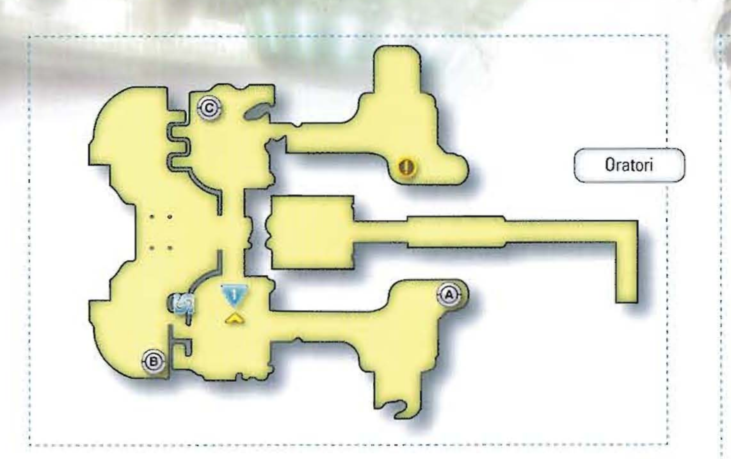
- Sin ninguna intención de arruinarle la ilusión a nadie, el hecho de que el jugador vaya a recibir las cinco estrellas cada vez que visite la pantalla de Resultados de batalla no tiene especial importancia. Este aspecto adquiere más relevancia en el capítulo 03. El cálculo principal en el que se basa la puntuación obtenida es la rapidez con la que derrotas a los enemigos. Retomaremos este tema más adelante en la guía, una vez se abra el abanico de las opciones tácticas disponibles y cuando los enemigos aumenten su ataque físico y sus habilidades, lo que conllevará un desafío mayor al tener que superar con creces el tiempo base.

- La base de datos (a la cual se puede acceder a través del menú principal) te permite consultar la información recopilada acerca de los diferentes tipos de enemigos, aunque también incluye entradas interesantes que desarrollan un poco más la trama subyacente de FFXIII. También encontrarás resúmenes de los eventos más importantes de la historia que se actualizan regularmente.

CAPÍTULO 02

VESTIGIO DE PAALS





Bóveda

Galerías

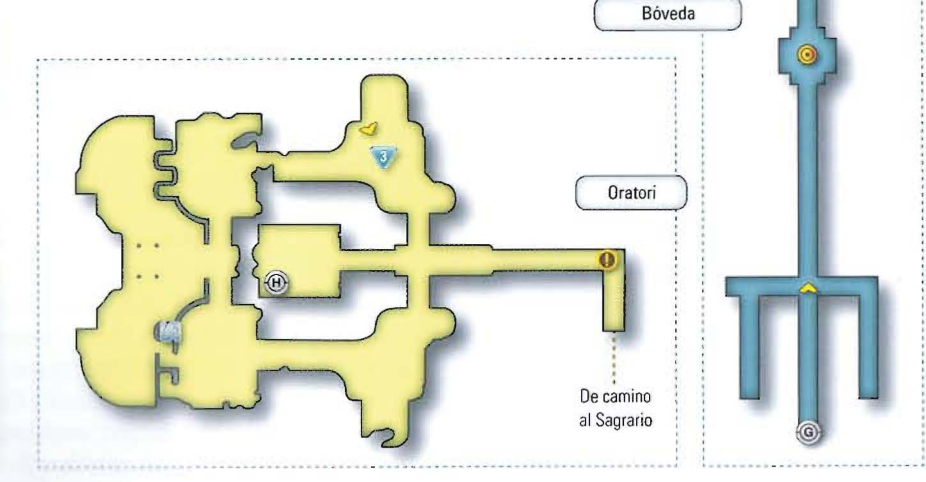
Bóveda

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Huargo asesino	Entra fácilmente en estado de aturdimiento; entraña cierto peligro cuando va en grupos numerosos.	232
Gnomo explorador	Su escasa capacidad de atención facilita el ataque sorpresa; nivel de VIT muy bajo.	232
Mirmidón	Duro enemigo de la zona; es peligroso si concentra sus ataques en un único personaje.	230

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	30 guiles	
B	Poción (x4)	
C	Aro de hierro	
D	Poción (x2)	
E	Cola de Fénix	
F	Gladius	
G	Poción (x2)	
H	Vapor tónico	



1 Recuerda que, una vez que Hope y Vanille llegan a su destino, Vanille pasa a ser la líder del grupo. Deshazte del único huargo asesino que de manera muy ingenua ha decidido darles la bienvenida. Después, da un rodeo al contenedor que está junto al vehículo estrellado e intenta abrir las cápsulas de tesoro de forma sucesiva a lo largo del camino a la señal de ruta. En esta zona no hay enemigos que supongan un peligro real. También podrás comprobar que los gnomos exploradores, debido a su escaso campo de visión, son un buen objetivo para los efectivos ataques sorpresa (fig. 1).



1

2 La historia vuelve a centrarse en Snow y su pequeño viaje a la señal de ruta, en el que se produce una batalla intrascendente. Activa el dispositivo cuando sea necesario cambiar el objetivo de la acción hacia Lightning y Sazh. Elimina a los huargos asesinos y a los gnomos exploradores que haya en la zona y ataca al mirmidón, que es más peligroso. Lánzate sin miedo, pero ten preparada una poción para curarte en medio de la batalla si lo necesitas. Cuando hayas eliminado a los enemigos del siguiente nivel, recoge el gladius de la cápsula de tesoro y cámbiaselo a Lightning para incrementar su ataque físico.

Para la batalla final antes de la señal de ruta (en la que te enfrentarás a un mirmidón ayudado por un huargo asesino), es posible que quieras preparar el vapor preventivo evasivo con antelación (fig. 2). A continuación, elimina al rival más peligroso primero para que la batalla sea más fácil después.



2

3 Tras una breve pausa con Snow en el mapa de la Bóveda (solo tienes que derrotar a unos pocos enemigos y activar el dispositivo para accionar una plataforma), la historia vuelve a centrarse en Vanille y Hope. Ya has explorado el mapa del Oratorio casi por completo, así que todo lo que queda por hacer es abrir la cuarta y última cápsula de tesoro de la zona y atravesar la puerta grande (fig. 3) que lleva al Sagrario.

VAPORES PREVENTIVOS

Los vapores preventivos son un tipo especial de objetos de un solo uso que benefician temporalmente a tu actual grupo. Hay que activarlas justo antes de una confrontación: no puedes hacerlo durante la batalla. Para utilizar el vapor preventivo, activa el menú en cualquier momento durante la exploración pulsando L1/LB. Su efecto es temporal, por lo que debes asegurarte de eliminar a tus rivales antes de que desaparezca. Encontrarás dos tipos de vapores preventivos durante el capítulo 02:

- **El Vapor evasivo** evita que el grupo sea avistado o percibido por el enemigo, lo que te permite atacar por sorpresa a los adversarios potencialmente peligrosos. Puedes utilizarlo para evitar la mayoría de las batallas, aunque debes saber que librarte de las confrontaciones hará que tu grupo pierda la oportunidad de obtener recompensas vitales desde el inicio del capítulo 03.

- **El Vapor tónico** concede varios estados beneficiosos a tu grupo desde el inicio de la batalla. Los efectos de estado no tienen demasiada importancia en los eventos que tienen lugar en el capítulo 02, así que, por ahora, basta con que sepas que el vapor tónico confiere fuerza y velocidad a tu grupo.

Los vapores preventivos normalmente se obtienen como objetos después de librar batallas, aunque algunos también aparecen en el interior de las cápsulas de tesoro. Suele ser muy raro encontrarlos, por lo que debes guardarlos para las ocasiones en las que realmente los necesites. Durante el recorrido, encontrarás algunos consejos para saber cuándo utilizarlos.

Sugerencia importante: si lo deseas, puedes luchar contra tus enemigos durante la segunda visita al Oratorio junto a Hope y Vanille para recoger vapores preventivos evasivos y tónicos, ya que suele haber bastantes en esta zona. Para hacer que vuelvan a aparecer todos los rivales, simplemente debes salir del Sagrario y volver al Oratorio.

ATAQUE SORPRESA

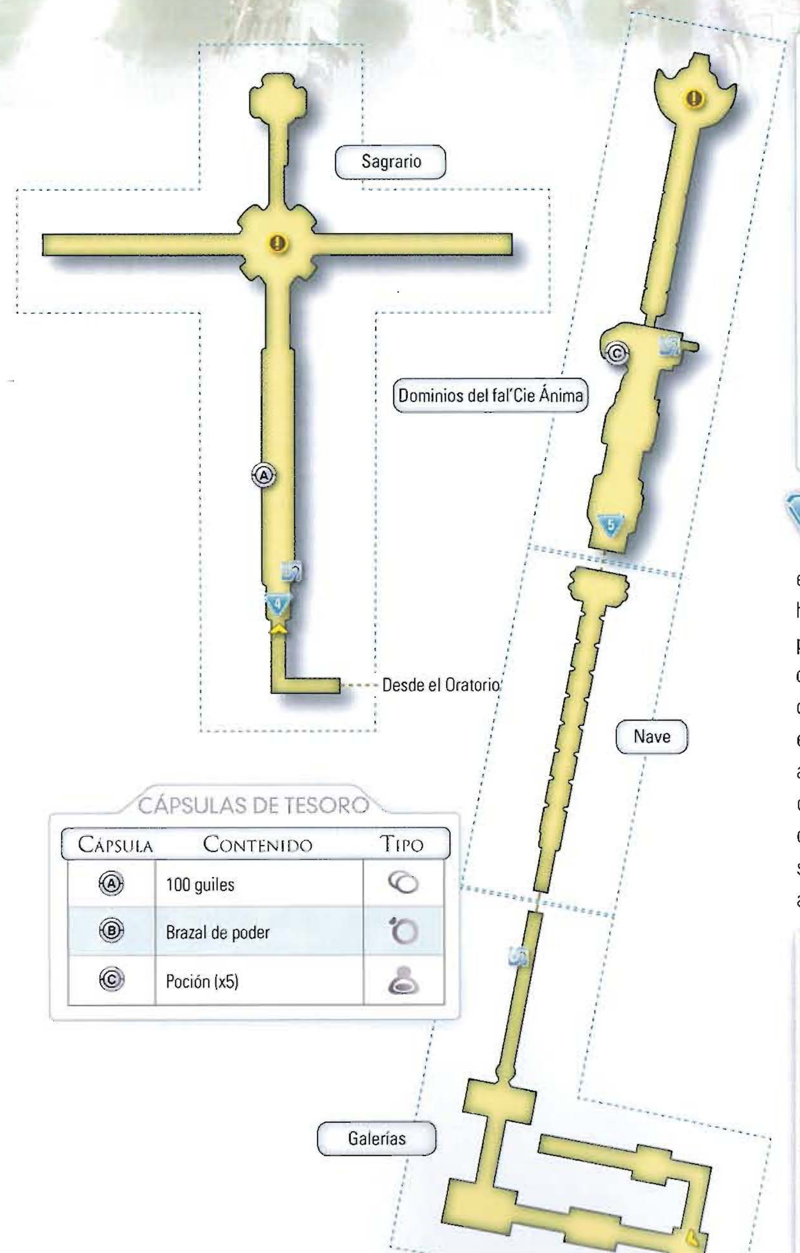
Si consigues acercarte sigilosamente a un enemigo por detrás, tendrás la posibilidad de iniciar un ataque sorpresa. Cuando lo hagas, el líder del grupo golpeará a cada rival de manera sucesiva una vez que el combate comience sin causar daños pero llenando su barra de cadena casi al máximo. Este ataque también hará que tu grupo empiece una batalla con las barras BTC al completo. Si eres rápido en el ataque, esta opción te permitirá dejar aturdido a al menos un rival de manera casi instantánea. Sin embargo, notarás que el estado de aturdimiento dura menos tiempo que en los ataques normales.

Los ataques sorpresa son especialmente efectivos contra los rivales que tienen un alto nivel de VIT, y pueden darte la oportunidad de derrotar rápidamente al enemigo más peligroso de un grupo. En algunos casos, puede resultar más eficaz si aprovechas para reducir el número de enemigos derrotando en primer lugar a aquéllos que tengan un nivel de VIT inferior, sobre todo si hay varios rivales que puedes aturdir con una primera oleada de ataques; el Golpe circular de Lightning es muy útil aquí. Lo más importante es saber actuar de manera inmediata, ya que cualquier dilación en tus acciones hará que se vacíen las barras de cadena del enemigo, y perderás tu posición de ventaja.



3





CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	100 guiles	
Ⓑ	Brazal de poder	
Ⓒ	Poción (x5)	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Huargo asesino	Entra fácilmente en estado de aturdimiento.	232
Gul	Es lento pero posee una potente capacidad de ataque; puede ser peligroso en grupos numerosos.	243
Udug	Tiene un alto nivel de VIT para la zona y utiliza un potente ataque de fuego. Es aconsejable curar al líder cuando su nivel de VIT caiga por debajo del 40%.	244
Etemmu	Tiene un nivel bajo de VIT, pero puede esquivar muchos ataques.	244
Fal'Cie Ánima	Tiene un alto nivel de VIT y se vuelve más agresivo conforme avanza la batalla.	245
Fal'Cie Ánima: Pedipalpo izquierdo Anima: Pedipalpo derecho	Ambos actúan como entidades individuales durante la batalla de Fal'Cie Ánima. Destrúyelos para quitarle a Fal'Cie Ánima su capacidad de causar daño.	246

4 Guarda la partida antes de dirigirte a la señal de ruta. Después de la animación, Snow se une a Vanille y a Hope. La historia vuelve a centrarse entonces en Lightning y Sazh. Recoge el Brazal de poder de la cápsula de tesoro que hay cerca. Puedes cambiársela a Lightning para incrementar de manera notable su parámetro de ataque físico. Ahora, sube por las escaleras y ábrete paso luchando con los gules para llegar a la señal de destino, sacando provecho de las oportunidades que se presentan habitualmente para ejecutar ataques sorpresa. El udug, al que encontrarás más tarde, es un rival mucho más difícil de vencer, ya que posee un ataque de fuego que causa un daño de aproximadamente 100 VIT. Tras luchar contra otra horda de gules en el viaje de camino al mapa de Nave, deberás enfrentarte a dos udug a la vez. Una rápida aplicación de Vapor evasivo justo antes del ataque sería una buena idea. El veloz ataque con Golpe circular de Lightning puede dejarlos aturdidos a los dos desde el comienzo de la batalla (fig. 4).



4



5 Con Lightning como líder del grupo acompañada por Snow y Sazh, ábrete paso luchando con los udug y los etemmu hasta llegar a la última señal de ruta de este capítulo. No olvides guardar tus progresos en el terminal de servicio antes de entrar en el pasillo.

Combate principal: Fal'Cie Ánima. En lo que a batallas contra jefes respecta, esta confrontación resulta sencilla si sabes qué hacer. Localiza y destruye los pedipalpos derecho e izquierdo de Fal'Cie Ánima para que no pueda causar daño (fig. 5). Después, machaca la parte principal del cuerpo con la función Ofensiva hasta que los apéndices vuelvan a aparecer. Cuando su nivel de VIT se ve reducido a menos de la mitad, Fal'Cie Ánima se vuelve algo más agresivo. Sin embargo, solo dejará de atacar cuando haya perdido los dos pedipalpos. La extirpación de los miembros no debería costarte más de tres "rondas" y un par de pociones para poder salir victorioso de la batalla.

Tácticas: comandos de botones útiles

Hay dos comandos de botones que te permitirán ganar eficacia en la batalla. Solo gastarás segmentos de la barra BTC acumulados cuando sea necesario.

Primeras órdenes

Para iniciar uno de los primeros ataques antes de que la barra BTC esté completamente llena, pulsa Ⓐ/Ⓨ mientras la opción Ofensiva esté seleccionada, o bien cuando tengas una lista de órdenes dispuesta. Esto tiene varias aplicaciones. La más habitual es utilizarlo para aniquilar un enemigo cuando el nivel de VIT esté prácticamente a cero, para prevenir un ataque decisivo que podría producirse mientras esperas sentado o simplemente para arañar algunos segundos al tiempo de la batalla final. Más adelante en el juego, esta opción puede permitirte curar o lanzar hechizos de apoyo en el momento en que sea necesario. Asimismo, es un gran modo de mantener la bonificación por cadena activa, mientras que de otra manera podría inhabilitarse si te limitas a mirar cómo se llena la barra BTC. Ten en cuenta que los segmentos cargados parcialmente se conservarán y que los ataques que requieran más de un segmento (por ejemplo el ataque con Golpe circular de Lightning) se cancelarán en el acto si las barras necesarias están incompletas.

Cancelar órdenes

La dirección de la batalla puede cambiar de rumbo con un simple ataque enemigo o un nuevo evento inesperado, por lo que la habilidad de revocar una lista de órdenes completa o parcial con ◎/Ⓑ es también una gran habilidad que hay que aprender a manejar. Tomemos como ejemplo la batalla contra Fal'Cie Ánima. Si sus pedipalpos se regeneran cada vez que le atestas tres golpes en el cuerpo, es más lógico cancelar rápidamente y escoger otro objetivo. También te permite utilizar una poción de emergencia (o, más tarde, una curación, mediante otros medios).

Materiales

Te darás cuenta de que estás saqueando de los rivales caídos y recogiendo de las cápsulas de tesoro muchos objetos con nombres exóticos. Se trata de materiales, objetos únicos que sirven para modificar las armas y los accesorios más adelante en el juego. Evita la tentación de venderlos antes: los guiles que acumules pueden ser mucho menos útiles que sus beneficios futuros. Te proporcionaremos consejos sobre cómo sacarle el máximo partido a estos objetos a lo largo del recorrido.

Miscelánea

- El accesorio de **Diploma de medicina** se consigue tras la batalla con Fal'Cie Ánima. Cuando se lleva puesto, duplica el efecto de las pociones, así que puede que merezca la pena equipar al líder de tu grupo con este accesorio tan útil en algunas situaciones futuras, particularmente si está luchando solo sin ningún otro medio de curación.
- Quizá hayas visitado la opción **Tiendas** de los terminales de servicio, pero en realidad no hay nada interesante que comprar ahora mismo. Te informaremos cuando haya algún artículo útil o exclusivo disponible. Por ahora, guarda tu limitada cantidad de guiles y acumula los otros artículos.
- Las instrucciones que aparecen en el juego paralizan el reloj de la batalla mientras estén activas, así que no sientas que tienes que leerlas a toda prisa y por encima para que no se te acabe el tiempo, ya que puedes perderte consejos y sugerencias importantes.

LAGO BRESHA





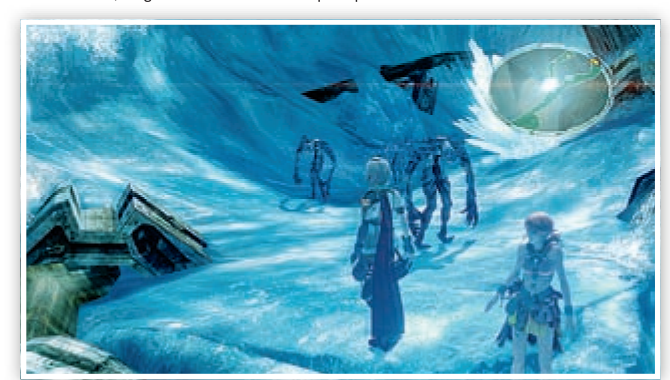
CÁPSULAS DE TESORO

C«psula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Vara perlada	
Ⓑ	Colmillo mellado (x7)	
Ⓒ	200 guiles	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	P«gina
Udug	Ambos son poco más que carne de cañón en esta fase.	244
Gul		243
Etemmu	Tiene muchas probabilidades de evadir, pero cae con facilidad cuando recibe ataques.	244

1 Presta mucha atención a las instrucciones de la formación y, cuando terminen, mantén la opción de ataque implacable para derrotar a los udug con facilidad. Cuando hayas completado esa tarea, baja la pendiente para ver animaciones adicionales y una introducción al Cristarium. Ahora gira hacia la izquierda en la bifurcación del camino (fig. 1) y lucha contra los cuatro gules y el udug para poder llegar hasta la cápsula de tesoro que contiene una vara perlada para Vanille. Este objeto le confiere un ligero aumento a su ataque mágico a expensas de una gran reducción en el parámetro de su ataque físico (inutilizado hasta ahora). Sigue avanzando hasta que aparezcan más instrucciones.



1

Formaciœn y roles

La introducción del sistema de formación, los "roles" de los personajes y de varias habilidades nuevas al comienzo del capítulo 03 marca un paso decisivo hacia batallas más tácticas y más desafiantes. Final Fantasy XIII no ha terminado todavía con la formación, pero éste es el punto en el que la forma y la textura del "verdadero" motor de la batalla se hace por primera vez evidente.





ROLES

Como se explica en las instrucciones de formación, cada personaje puede luchar con un máximo de seis roles diferentes. Por ahora, solo se utilizan cuatro en la batalla. Los otros dos empiezan a tener importancia en el capítulo 04.

- **La especialidad de los castigadores** son los ataques físicos, aunque algunas de sus habilidades puedan tener propiedades especiales. Como norma general, infligen un daño mayor que el de los fulminadores. Sus ataques ralentizan la velocidad a la que se agota la barra naranja del "cronómetro" de la barra de cadena, que es una contribución inestimable del proceso de aturdimiento de un oponente.

- **Los fulminadores** usan ataques mágicos, muchos de ellos con propiedades elementales como el fuego, el aire o el frío. Una vez hayas identificado las afinidades y vulnerabilidades elementales de un rival (lee "Datos de enemigos y Libra" en la página 33 para conocer más detalles sobre este asunto), los compañeros que actúen como fulminadores y, por supuesto, el líder del grupo encargado del hostigamiento, elegirán sus hechizos para causar el máximo daño posible. La mayor ventaja de la contribución de estos personajes contra los rivales más fuertes será que llenarán a toda velocidad sus barras de cadena e incrementarán sus bonificaciones por cadena, con el fin de que el oponente entre en estado de aturdimiento y de aumentar el daño infligido con cada golpe.

- **Los sanadores** son curanderos que utilizan la magia para devolver VIT y, finalmente, eliminar todos efectos negativos de estado. No tienen habilidades de combate.

- **Los protectores** son el arquetipo clásico de tanque y utilizan sus bonificaciones defensivas y sus habilidades especiales para atraer y absorber como una esponja los ataques del enemigo. Estos personajes "imanes para el daño" son capaces de atraer ataques fulminantes que podrían herir a otros miembros del grupo.

FORMACIÓN

Tras completar su transformación en el punto culminante del capítulo 02, cada protagonista puede elegir uno o varios roles. Las distintas configuraciones de los roles de los personajes se denominan "formaciones". Cada una posee un objetivo táctico diferente, incluyendo una escala que va desde la agresión pura a la estricta defensa, con muchas fases intermedias. Se les asignan automáticamente unos nombres descriptivos para así poderlos reconocerlas a primera vista.

Una característica sumamente importante del sistema de formación es que los personajes solo pueden utilizar las habilidades específicas del rol que tienen asignado. Por ejemplo, Vanille no puede utilizar la habilidad Cura si su función es de fulminador, o la habilidad mágica ofensiva Aero si está realizando tareas de sanador. Pulsa L1/LB durante la batalla para que aparezca la Configuración y puedas hacer tu selección con ⊗/Ⓐ para realizar y realizar una nueva formación. El líder y los compañeros de tu grupo cambiarán automáticamente de estrategia en función de los nuevos roles que tengan asignados.

Durante la mayor parte de este capítulo, solo tendrás que utilizar dos formaciones: "Ataque implacable" para atacar y otra que incluye habilidades de sanador para curar. Al principio la formación predeterminada que incluye habilidades de curandero también tiene a Snow realizando tareas de protector, una configuración que resulta bastante defensiva para lo que realmente necesitas ahora. Éste es, por tanto, un buen momento para visitar el menú de Formación y crear una configuración más adecuada para ti. Selecciona una ranura vacía en la configuración y crea una nueva que tenga a Lightning como castigadora, a Snow como fulminador y a Vanille actuando como sanadora. Esto es lo que llamamos "Tantalus", y es una formación básica con la que podrás curar y mantener un fuerte ataque. Cuando estés con ello, puedes cambiar el orden de tu formación como prefieras y seleccionar la que tengas en uso.

Siempre es recomendable comprobar los ajustes disponibles en Configuración cuando cambie tu grupo y, si es necesario, podrás crear tus propias opciones. Por supuesto, puedes investigar y probar cuanto quieras. Explicaremos las tácticas de formación en el capítulo Recorrido y te sugeriremos algunas combinaciones útiles.

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Udug	Ambos son carne de cañón en esta fase.	244
Gul		243
Etemmu	Tiene muchas probabilidades de evadir, pero cae con facilidad cuando recibe ataques.	244
Rastreador PSICOM	Tiene muy poca VIT y puede caer con un solo golpe.	228
Carpa de Bresha	Es un rival peligroso en grupos grandes; tiene mucha VIT; es débil contra los elementos fuego y fayo, pero el agua le hace la mitad de daño.	235
Huargo asesino	Una molestia pasajera.	232
Combatiente PSICOM	Puedes derrotarlo con una mirada fulminante.	228
Manasvin	Tiene unos movimientos de lucha muy distintivos y dos ataques poderosos que dañan a todos los miembros del grupo, aunque es débil contra los elementos rayo y agua.	233

CÁPSULA DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Lágrima cristalizada (x5)	
B	Aro de plata	
C	Cola de Fénix	
D	50 guiles	
E	Fluido curioso (x8)	
F	Emblema de mago	

A Desfiladero cristalino

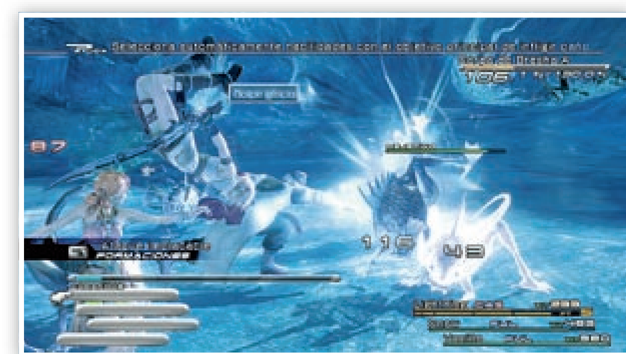
Maelstrom silente

Olas sin tiempo

De Aguas inmóviles

2 Las carpas de Bresha pueden parecer enemigos sencillos a simple vista (fig. 2), pero son muy fuertes y asestan golpes sorprendentemente fieros. Deja Ataque implacable como formación por defecto hasta que uno o más miembros de tu grupo se queden con menos de la mitad de VIT: después, cambia al recién creado Tantalus (consulta la página 29) para que Vanille cure al grupo. Cuando las barras vuelvan a ser de color verde, vuelve a Ataque implacable para maximizar de nuevo el daño que puedes llegar a infligir.

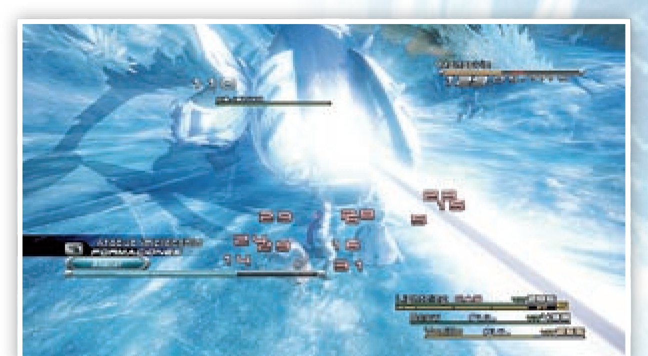
En el camino sin salida que se desvía hacia la izquierda, hay otras cuatro carpas de Bresha custodiando una cápsula de tesoro que contiene un aro de plata. Déjalo para Lightning y así aumentará su VIT. El resto del camino hasta la señal de ruta es muy sencillo. No te olvides de recoger el Emblema de mago cuando lo veas: es un excelente accesorio hecho a medida para Vanille.



2

3 **Combate importante: Manasvin.** Invierte puntos de Cristarium (ver “Usar el Cristarium”) en mejoras si aún no lo has hecho, guarda tus progresos en el terminal de servicio y dirígete con decisión a la señal de ruta para encontrarte con Manasvin. A diferencia de la débil versión con la que te enfrentaste en el primer combate, éste tiene 32.400 de VIT y cuenta con dos ataques especiales (y devastadores) que dañan a todos los miembros del grupo. Mantén Ataque implacable hasta que descargue su Cañón de ondas (fig. 3); después cambia a Tantalus (o a Solidaridad, que es menos eficaz, si no creaste esa formación personalizada como se explica en la página 29) para obtener una curación del sanador con el posterior ataque Lluvia cristalina. Si no logras esta transición, el enfrentamiento *terminará* de golpe. El breve tutorial anterior es especialmente esclarecedor.

Cuando todos los personajes tengan buen aspecto y Manasvin haya lanzado Descargas de plasma verticales a tus compañeros por separado, es mejor volver a Ataque implacable para acelerar el combate. Retoma una formación más defensiva si la salud de un personaje es menor del 60%, o si ves que va a lanzar más ataques de Lluvia cristalina y con el Cañón de ondas. Con esta táctica, deberías poder vencerlo en menos de dos minutos, aturdiéndolo dos veces.



3

Usar el Cristarium

A los que estén sorprendidos porque los personajes no se han desarrollado de forma evidente hasta ahora, el Cristarium os va a encantar. Desde ahora, todos los protagonistas (tanto en el grupo activo como si están temporalmente ausentes) obtendrán puntos de cristal (PC) al final de casi todas las peleas. La cantidad real se calcula según el valor en PC de cada enemigo, que se especifica en la pantalla de Resultados de batalla (y que también se indica en el capítulo Bestiario de esta guía). Puedes gastar los PC en la pantalla de Cristarium, una función que se explica detalladamente en el tutorial del juego.

En este punto del juego, la progresión del Cristarium es bastante lineal y no hay demasiadas oportunidades ni necesidad de hacer elecciones sesudas acerca de qué rol merece una inversión. Te aconsejamos que modifiques a los miembros del grupo cada vez que consigas 200 ó 300 PC en el capítulo 03. Sin embargo, si tienes un cristal útil al alcance de tu mano (para mejorar tus estadísticas o conseguir una nueva habilidad), merece la pena gastarlos antes.

Aquellos a los que os guste “subir de nivel” al grupo enseguida, debéis saber que la progresión del Cristarium tiene un límite y solo aparecerán capas nuevas en determinados puntos de la historia. Aunque hay casos en los que puedes dedicar esfuerzos para conseguir PC (por ejemplo, volviendo sobre tus pasos para enfrentarte a enemigos que se regeneran) y así obtener ventajas a corto plazo, éste no es el caso. Habrá suficientes enemigos desde este punto hasta el final del capítulo para conseguir los progresos necesarios. Debes tener en cuenta que las recompensas de PC (y también el gasto de Cristarium) van aumentando con cada capítulo, así que no tiene sentido luchar en un único punto con la intención de mejorar a un personaje a largo plazo.





INICIO RÁPIDO
RECORRIDO
ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
INSTRUCCIONES DEL USUARIO
CAPÍTULO 01
CAPÍTULO 02
CAPÍTULO 03
CAPÍTULO 04
CAPÍTULO 05
CAPÍTULO 06
CAPÍTULO 07
CAPÍTULO 08
CAPÍTULO 09
CAPÍTULO 10
CAPÍTULO 11
CAPÍTULO 12
CAPÍTULO 13
MISIONES ADICIONALES





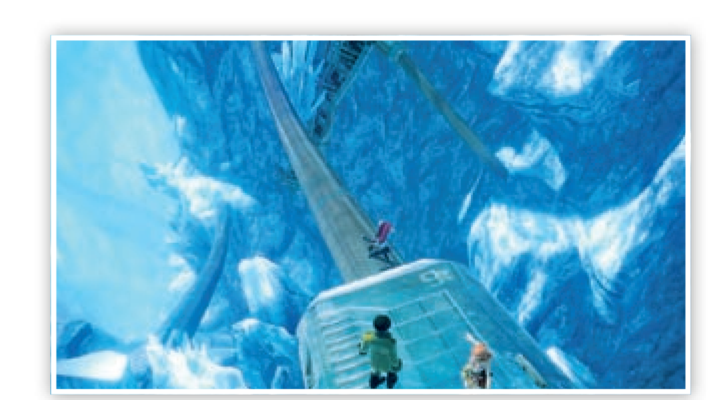
CÁPSULA DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Fluido curioso (x6)	
B	240 guiles	
C	Deneb	
D	Fluido extraño (x6)	
E	Colmillo maldito (x7)	
F	Lente Libra	
G	Circuito digital (x2)	
H	Aceite de parafina (x2)	
I	50 guiles	
J	Cable aislado (x3)	
K	30 guiles	
L	Uña sucia (x6)	

ENEMIGOS

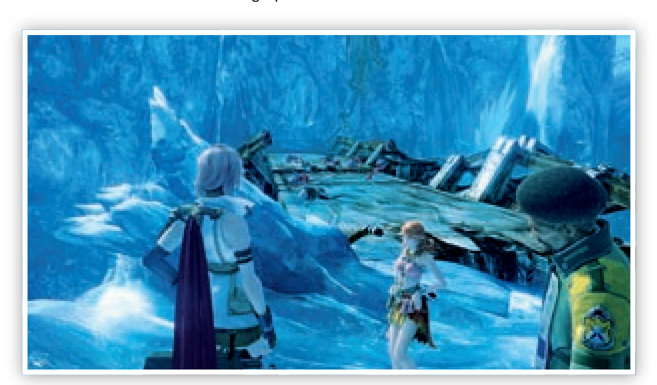
Nombre	Notas	Página
Carpa de Bresha	Resulta algo menos amenazadora tras las modificaciones del Cristarium, pero sigue siendo un enemigo fuerte.	235
Huargo asesino	No supone ningún peligro.	232
Colmillo sangriento	Tiene poca VIT, así que mátalo primero si lo encuentras con sus primas, las carpas de Bresha.	235
Bégimo tronador	Es poderoso pero muy lento y resulta fácil aturdirlo.	233
Centinela PSICOM	Tiene una cantidad de VIT razonable, pero no supone una amenaza importante.	228
Cibervigía	Es muy veloz. En grupos de enemigos diversos, intenta acabar con los cibervigías primero. Son débiles ante los elementos rayo y agua.	230
Perseguidor PSICOM	Es un adversario débil, así que mátalo primero para evitar que use Coraza o Escudo con sus aliados más fuertes.	228
Turbocicónido	Reduce a la mitad los daños físicos y mágicos, y sufre el 10% del daño normal cuando está cargando. Pierde resistencia cuando queda aturdido.	231

4 Sazh se une ahora al grupo para sustituir a Snow, así que visita el Cristarium para desbloquear modificaciones para él. Continúa hasta que el camino se bifurque en dos puentes (fig. 4) y sigue el camino de la izquierda hasta llegar a dos cápsulas de tesoro, a las que no podrás acceder de otro modo. Las Deneb mejoran el parámetro de ataque mágico de Sazh a costa de una ligera disminución de su ataque físico (pero merecerá la pena, desde luego). Vuelve y cruza el otro puente. Te esperará un grupo de 6 enemigos cuyo aspecto parece indicar que el combate será duro, pero cinco de ellos son colmillos sangrientos (a quienes podrás distinguir fácilmente por sus patas rojas). Éstos son mucho menos peligrosos que sus primas, las carpas de Bresha. Avanza y examina el vehículo que mira hacia el puente para abrirte camino.



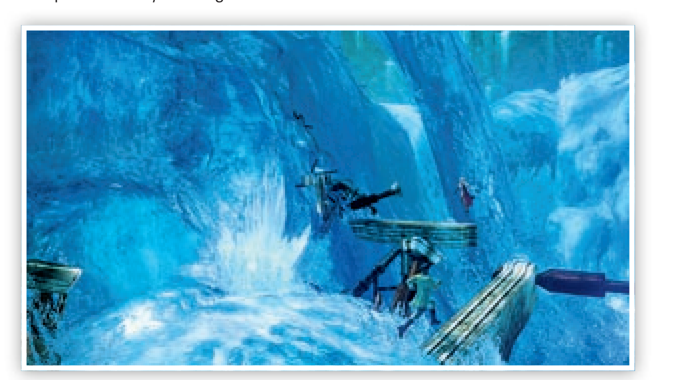
4

5 No subestimes al numeroso grupo de carpas de Bresha y colmillos sangrientos del puente (fig. 5). Céntrate en los colmillos primero y prepárate para cambiar a la formación Tantalus para curarte hacia la mitad del combate. Después del siguiente terminal de servicio, te encontrarás con un bégimo tronador y verás un tutorial muy útil sobre el uso de la técnica Libra. La mejor táctica contra este adversario es la formación Ataque implacable así como aturdirlo para conseguir una victoria rápida. Si esperas demasiado, el bégimo tronador cargará su ataque Modo exterminio con el que podrá hacer un daño de 300 de VIT con cada golpe.



5

6 Cuando escales la cara helada de la Cascada estática, sigue la ruta de la derecha cuando el camino se bifurque (fig. 6) y encontrarás dos cápsulas de tesoro. En la cima te esperarán un cibervigía y un poderoso turbocicónido. Deberías deshacerte del primero antes, porque el turbocicónido tiene mucha VIT. No te desanimes si al principio infliges muy poco daño porque este enemigo perderá su gran resistencia a los ataques físicos y de magia cuando lo aturdas.



6

Habilidades

Las habilidades son destrezas especiales que requieren puntos tácticos (PT) para activarse. La cantidad de PT que cuesta cada habilidad se indica junto a su nombre en el menú de Batalla. Aunque solo tengas Libra en este momento, el repertorio se ampliará enseguida.

Al igual que con los objetos, guiles y materiales, los puntos tácticos son un recurso que se distribuye en diversos aspectos: aunque haya cambios de personajes y escenarios, el total de PT no cambiarán. Se completarán lentamente a lo largo del combate cuando acumules combos en cadena altos y recibirás más después de los combates. Cuanto mayor sea tu evaluación por estrellas, mayor será la recompensa, aunque este aumento puede ser prácticamente imperceptible tras los combates menos importantes.

Más adelante verás que es importante saber cómo y dónde gastar tus PT en habilidades. Por el momento, usa Libra cuando sea necesario.

Datos de enemigos y Libra

A estas alturas sabrás que puedes consultar la información sobre los enemigos a los que te estás enfrentando si pulsas R1/RB durante el combate. Aunque en el primer encuentro todos los campos están en blanco excepto el nombre del adversario, se irán rellenando poco a poco durante y después del combate. Normalmente no hacen falta más de tres encuentros para tener el perfil completo de los puntos fuertes, las debilidades y los parámetros especiales de un adversario.

La mayoría de la información se refiere a la capacidad para soportar los elementos (frío, fuego, etc.) y los estados alterados (que por el momento no nos interesan, pero pronto lo harán). Cuando entren en escena los ataques físicos y de magia, estos datos serán de vital importancia.

¿Por qué? Las acciones que elige la IA para tus compañeros y para la Ofensiva (o cualquier otra opción "automática" para cada rol) se ajustan de acuerdo a la información de que dispongas. Por ejemplo, si no has descubierto que un enemigo tiene una gran resistencia al daño por aire (o peor aún, que lo absorbe), todos los miembros del grupo serán ajenos a ello hasta que no tengas ese dato. Además, aunque sepas que tu enemigo es vulnerable a los ataques de agua porque lo has visto en el capítulo Bestiario o en un consejo del recorrido, tus compañeros (y la Ofensiva) no lo conocerán hasta que esa información no aparezca en el juego. En Final Fantasy XIII, el saber da el poder.

Por eso, la habilidad **Libra** y la **Lente Libra** desechable son esenciales porque puedes usarlas inmediatamente para conocer los parámetros de tu enemigo, aunque quizás te hará falta usar dos veces la primera para conocer todos sus secretos. Resultará especialmente útil con los adversarios más fuertes, sobre todo con los jefes, porque son una amenaza muy clara para tu grupo. Ten en cuenta que Libra solo muestra la información de un enemigo, mientras que una sola Lente Libra muestra los atributos de todos los rivales.





Ruinas ancestrales

Urbe abandonada

Plaza rehuida

Entrada de la ciudad perdida

Desde Sedimentos de cristal

ENEMIGOS

Nombre	Notas	P«gina
Centinela PSICOM	Puede ser incómodo si un perseguidor le da Coraza o Escudo.	228
Perseguidor PSICOM	Es un adversario débil, así que mátalo primero para evitar que usen Coraza o Escudo con sus aliados más fuertes.	228
Cibervigía	Utiliza combos mortíferos junto a sus aliados. Debes estar preparado para curar o reanimar a las víctimas.	230
Bégimo tronador	Tiene mucha VIT y ataque físico, pero es muy lento. Atácalo por sorpresa para tener un combate fácil.	233
Kampfer	Reduce a la mitad el daño habitual de los ataques físicos, así que intenta comenzar el combate con un ataque sorpresa.	231
Huargo asesino	Da la patita si se lo pides.	232
Verdugo PSICOM	Es rápido y ágil, y reduce a la mitad el daño habitual de cualquier ataque.	229
Garuda	Reduce un 10% el daño normal si tiene activada la Barrera y es vulnerable a la magia basada en aire.	233

CÁPSULA DE TESORO

C«psula	Contenido	Tipo
A	600 guiles	
B	Circuito digital (x2)	
C	Uña sucia (x7)	
D	Anillo del Rayo	
E	Poción (x3)	
F	Millerita	
G	Placa ferroeléctrica	
H	Cola de Fénix	
I	Lente Libra (x2)	

7 Cuando llegues a la zona de la entrada de la ciudad perdida, intenta atacar por sorpresa al bégimo tronador. Cuando vayas por las ruinas, intenta eliminar a los perseguidores PSICOM primero cuando te encuentres con grupos de enemigos. Son fáciles de derrotar, pero pueden usar Coraza o Escudo si sobreviven y eso puede ser un problema si se confieren a un enemigo más fuerte. Los dos kampfer con los que lucharás son quizás los enemigos más notables; son fáciles de aturdir, pero tienen ataques poderosos que pueden ser un peligro si se centran en un compañero en concreto durante una secuencia continua. Si comienzas atacando por sorpresa, no supondrá demasiada diferencia, aunque no merece la pena malgastar Vapor evasivo en ello.

Cuando el segundo kampfer caiga, el camino hasta las Ruinas ancestrales es bastante tranquilo. Los verdugos PSICOM imponen respeto, pero caen enseguida si los aturdes. Cuando llegues al terminal de servicio del final, abre las dos cápsulas de tesoro antes de acercarte a las escaleras (fig. 7).



7

8 Equípate con el Anillo de rayo que acabas de encontrar y visita el Cristarium para gastar los PC antes de usar el terminal de servicio. Si no lo has hecho ya, desbloquea Aero (magia de fulminador) en el Cristarium de Sazh para que el combate siguiente sea algo más fácil.

Combate importante: Garuda. Esta pelea se divide en dos secciones: un breve combate introductorio seguido de un segundo encuentro más intenso. Para el primero, usa Libra para conseguir información sobre tu adversario. Después, machácalo con la formación Ataque implacable hasta que comience una animación. La VIT de tu grupo se repondrá en la siguiente fase, así que no hace falta curar.

En la parte final del combate, Garuda es mucho más fuerte porque su Barrera reduce al 10% el daño de los ataques físicos o de magia. No te preocupes por el insignificante efecto que tendrás en su VIT en un primer momento: cuando quede aturdido, será vulnerable a Aero (fig. 8) y su salud caerá en picado cuando lances un combo en cadena. A pesar de los inconvenientes iniciales (y la necesidad esporádica de curar), verás que este combate terminará enseguida, afortunadamente.

Recibirás diversas recompensas cuando termine la pelea. En cuanto a los botines, conseguirás un aro de plata y podrás acceder a El Rincón de las Armas en la opción "tienda" en los terminales de servicio. Sazh y Vanille obtendrán los nuevos roles inspirador y obstructor respectivamente (hablaremos de ello en breve), y se ampliará el Cristarium de todos los miembros del grupo.



9 **Batalla de eidolón: Shiva.** Cuando Snow vuelve a protagonizar la historia, irás directo al combate en cuanto termine la animación. Si lo has equipado con un accesorio antes, sería prudente quitárselo porque tiene un rol muy limitado en los enfrentamientos de los siguientes capítulos. Para ello, pulsa START/START y selecciona Volver hasta antes de la batalla en cuanto comience el combate. Puede sonar algo extraño, pero así podrás ir al menú principal antes de reanudar la partida.

Tu primera tarea es luchar contra un grupo de soldados PSICOM. Como Snow lucha solo, únicamente podrás eliminar a los perseguidores de uno en uno de manera eficaz y rápida si inicias Ofensiva cuando se llenen dos segmentos de la barra BTC (pulsa △/Ⓨ). Cuando lleguen refuerzos más importantes, usa las pociones para rellenar su nivel de VIT mientras esperas a que su barra BTC se llene entre ataque y ataque.

En el segundo enfrentamiento (contra Shiva), deberías cambiar inmediatamente a la formación de protector. Mientras que Nix atacará, Stiria curará a Snow a intervalos regulares. Selecciona Defensa (el equivalente del protector en Ofensiva) y Snow usará Provocación ante la agresiva Nix. Normalmente es inmune a esta habilidad, pero a continuación obtendrás la clave para completar el desafío (y se añadirá a la lista de órdenes cuando uses Defensa): la habilidad Guardia férrea. Este aspecto básico del repertorio del protector te permite recibir golpes con menos pérdida de VIT.

Solo necesitas usar Guardia férrea justo antes de que Nix ataque (fig. 9). Si el efecto se activa cuando ella lance cada ataque, la barra de Empatía se rellenará sin parar. Para asegurarte de que todo sigue como has planeado, pulsa △/Ⓨ y ○/Ⓑ como se indica para acelerar o cancelar Guardia férrea (solo podrás hacer esto último cuando Nix se detenga para hacer una Carga BTC). Cuando la barra de Empatía esté lo suficientemente llena, pulsa □/Ⓧ para terminar el enfrentamiento.



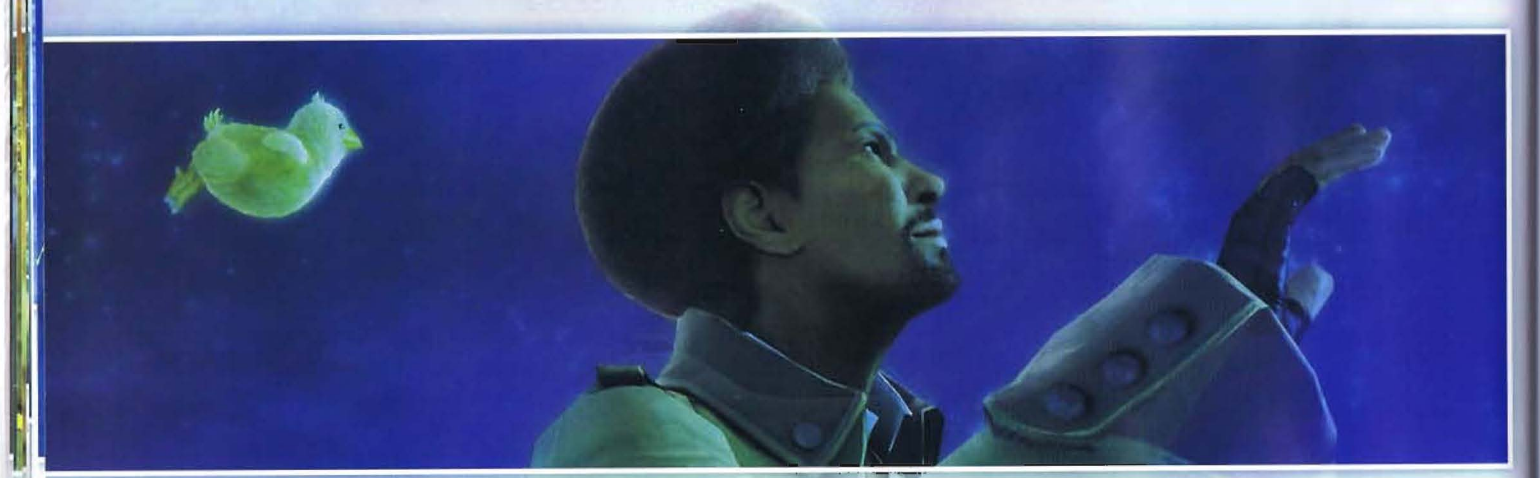
9

BATALLAS DE EIDOLŒN

La lucha contra Shiva presenta una nueva característica de juego: las batallas de eidolón. Tal y como se explica en el tutorial del juego, podrás obtener los servicios de estos poderosos enemigos si logras batirlos. A diferencia de los tradicionales encuentros con los jefes, no se trata simplemente de golpear sin parar hasta que la barra de VIT se vacíe. El reto está en descubrir qué esperan las criaturas de ti usando Libra para obtener alguna pista, o conocer sus debilidades y después llevar a cabo las acciones concretas para aumentar la barra de Empatía antes de que la implacable cuenta atrás de Condena se termine.

INICIO RÁPIDO
RECORRIDO
ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
INSTRUCCIONES DEL USUARIO
CAPÍTULO 01
CAPÍTULO 02
CAPÍTULO 03
CAPÍTULO 04
CAPÍTULO 05
CAPÍTULO 06
CAPÍTULO 07
CAPÍTULO 08
CAPÍTULO 09
CAPÍTULO 10
CAPÍTULO 11
CAPÍTULO 12
CAPÍTULO 13
MISIONES ADICIONALES

CUMBRES INFAMES





ENEMIGOS

Nombre	Apunte	Página
Huargo asesino	Una molestia pasajera.	232
Huargo verde	Posee VIT bastante alta, así que intenta aturdirlo para matarlo. Usa Bravura para lanzar ataques físicos.	232
Cibervigía	Es muy rápido y usa combinaciones de ataques muy poderosas. Cambia a una formación que cuente con un sanador cuando se produzcan.	230
Bárbaro	Es débil frente al elemento rayo. Posee una alta VIT, pero no tendrá nada que hacer tras ser aturdido.	242

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Lente Libra	
Ⓑ	Cinto negro	
Ⓒ	Ninurta	

1 Una vez puedas controlar a Sazh, cruza el puente corriendo. Cuando se reanude el juego, Lightning será la líder y Hope su aliado. Visita de inmediato el Cristarium para modificar a ambos personajes. Te beneficiarás de gastar las riquezas acumuladas de PC de Hope al desbloquear Aero (magia de fulminador) y luego Escudo (una habilidad de inspirador). Asegúrate de que Lightning lleva un accesorio Aro de plata y dale a Hope un Aro de hierro. Conserva el segundo Aro de plata (si lo conseguiste antes) para Sazh.

Tras un par de horas con grupos de tres personas, volver a dos puede ser toda una sorpresa. El huargo verde y dos huargos asesinos no representan un peligro real, pero los tres cibervigías serán duros de pelar. Estate preparado para cambiar a una formación Maná del guerrero si ves que dos fuerzas enemigas se unen para un ataque de combinación (que podría acabar con un miembro herido del grupo al instante (fig. 1).

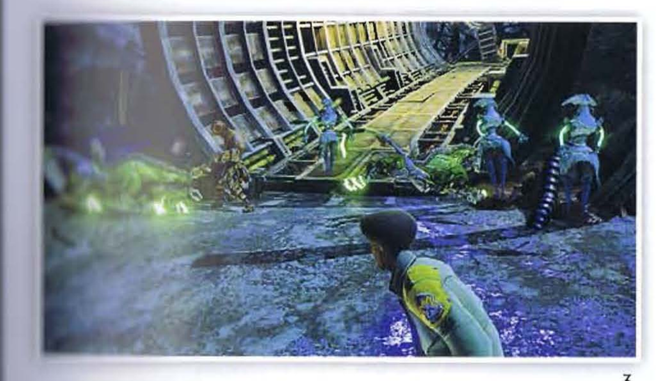
1

2 Tras llegar al punto de ruta, la historia vuelve a Sazh y Vanille. Equipa a Sazh con el Aro de plata y visita el Cristarium. Modifica el rol de inspirador de Sazh hasta alcanzar el cristal de Aguante. Después, usa el resto de puntos en su desarrollo como fulminador. Para Vanille, consigue Piro (fulminadora) y AntiCoraza (obstructora). Luego, céntrate en el rol de sanadora. Hasta que no se desbloquee el siguiente nivel del Cristarium, puedes ir adonde quieras. La última parte de tu preparación debería consistir en crear dos nuevas formaciones: inspirador + sanador (Simbiosis) y fulminador + obstructor (Cepo encantado).

En lo alto de la colina verás tu primera batalla a tres bandos (fig. 2), en la que dos grupos de enemigos luchan entre sí. Esto hará que sea más fácil iniciar el combate con un golpe preventivo. Dirige tu ataque a los cibervigías, ya que son los más peligrosos. Cuando solo quede el bárbaro, usa una formación Cepo encantado. Esto permitirá a Vanille (ahora en el rol de obstructora) reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza) y reducir la resistencia mágica del rival (hechizo AntiEscudo), con lo que se debilitará al adversario final y se aumentará su barra de cadena. Una vez hecho, vuelve a Dúo mágico para acabar con él rápidamente. Activa el dispositivo cercano para continuar.


2

3 En la siguiente batalla a tres bandos, ve a por el huargo verde y repite la táctica anterior para acabar con el bárbaro. El combate que sigue es, para los incautos, una trampa muy peliaguda (fig. 3). Como los huargos verdes y los cibervigías se alían, es obvio que deberías atacar al bárbaro en último lugar, o sufrir las consecuencias. Sin embargo, en la batalla a tres bandos final es mejor matar a uno de los dos bárbaros antes.


3

Cuando Hope se una al grupo, crea la formación Lluvia negra (fulminador + obstructor + fulminador). Es perfecta para aturdir a los enemigos fuertes con rapidez. Luego, puedes cambiar a Aquelarre para infligir más daño.

Efectos de estado

Ahora que contamos con enemigos más poderosos y con los roles de inspirador y obstructor, los efectos de estado desempeñarán un papel importante en combates futuros. Estas "mejoras" añaden un nivel más a la estrategia de combate, así que más te vale familiarizarte con los conceptos básicos ya mismo.

- Un **estado beneficioso** es una condición otorgada por una habilidad (o por llevar un accesorio especial), como Prisa (acelera la carga de la barra BTC) o como Coraza (mayor resistencia frente a daño físico). Éstos no son exclusivos de nuestro grupo, por eso es importante conocer al mayor número posible de enemigos. Un rival que use un estado beneficioso podría convertirse en un adversario mucho más poderoso u otorgar dichas ventajas a sus aliados.
- Los **estados alterados** son condiciones debilitadoras. Incluyen AntiEscudo (reduce la resistencia mágica) y AntiBravura (reduce la fuerza de un objetivo).

Los estados beneficiosos y alterados actuales se representan con iconos situados junto a las barras de VIT de los miembros del grupo y de los enemigos. Solo estarán activos durante un periodo de tiempo limitado. Si quieres ver una lista completa de efectos de estado, ve a la página 142.

Roles: inspirador y obstructor

Inspirador y obstructor son los dos roles finales, y completan el conjunto de seis.

- **Inspirador:** el trabajo del inspirador consiste en otorgar a los miembros del grupo estados beneficiosos, como Bravura y Fe. No podrán atacar a los enemigos y se limitarán a lanzar de nuevo los efectos existentes a los miembros del grupo una vez que todas las mejoras disponibles estén activas. Es mejor realizar un cambio de formación y luego retomar una configuración más agresiva una vez que los beneficios deseados estén activos.
- **Obstructor:** un obstructor controlado por la IA (o con Interferencia) intentará infligir estados alterados a los enemigos. Éstos provocarán algo de daño mágico adicional. Como los inspiradores, los obstructores ya no son de utilidad cuando los estados alterados potenciales ya están activos (hasta que éstos expiren).

Es interesante, sin embargo, que las habilidades usadas por los obstructores tengan el efecto de ralentizar la disminución de la barra de cadena, como hacen los castigadores. De manera potencial, una combinación de fulminador y obstructor (Cepo encantado o, con dos fulminadores, Lluvia negra) podría ser tan efectiva como una asociación de castigador y fulminador a la hora de infligir un estado de aturdimiento.



ENEMIGOS

Nombre	Apunte	Página
Íncubo	Es débil frente a agua y rayo y posee una velocidad de ataque excelente.	236
Bárbaro	Posee alta VIT y es pasivo una vez aturdido.	242
Súcubo	Su presencia fortalece a sus aliados; es tu objetivo número uno.	236
Dreadnought	Reduce a la mitad el daño físico y de magia, pero es débil ante diversos daños alterados.	243

Hasta el Paso de la chatarra

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Pulsera metálica	
B	Cola de fénix	
C	Lente Libra	
D	Anillo del Fuego	

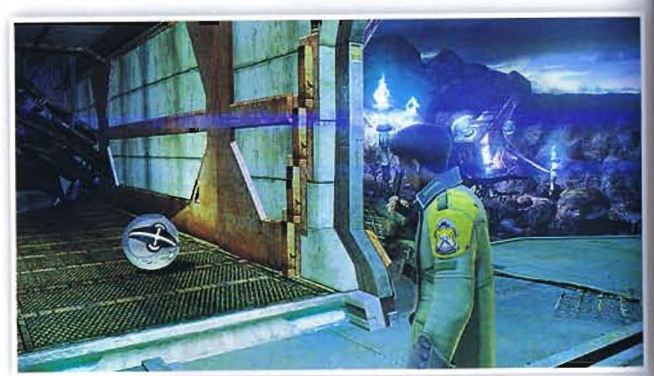
Vieja zona de desensamblaje

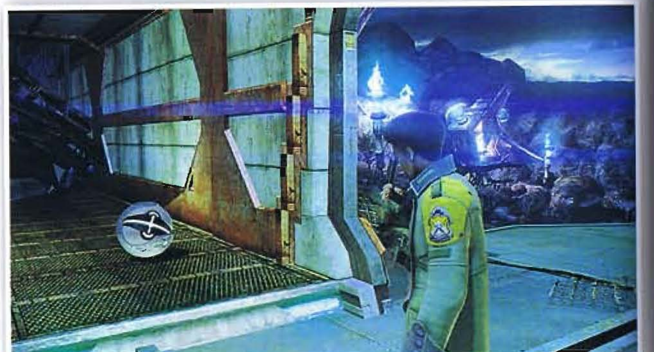
Cementerio de armas

Desde el Valle de escombros

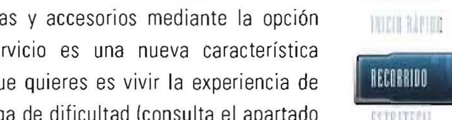
4 Si usas la táctica de Lluvia negra/Aquelarre de explotar la habilidad del obstructor para reducir la disminución de la barra de cadena antes de lanzar ataques mágicos a diestro y siniestro, ningún enemigo supondrá un gran problema hasta que te juntes con Lightning en la Vieja zona de desensamblaje. Pero si te encuentras con grupos que cuenten con un súcubo, acaba con él de inmediato. A pesar de no tener una VIT colosal, su habilidad para lanzar AntiCoraza a tu grupo y Bravura a sus aliados no debe ignorarse. Equipa la Pulsera metálica que hay en la cápsula de tesoro cercana para aumentar tu resistencia a AntiCoraza.

Ahora Lightning sustituye a Hope. A menos que exista la imperiosa necesidad de curar, la formación Ataque implacable debería bastar por el momento. Avanza hasta dar con un panel de control y úsalo para bajar el puente. Tras luchar con el íncubo y con dos súcubos arriba, no pases por alto la cápsula de tesoro oculta tras una puerta abierta (fig. 4). Más adelante hay un atajo a la izquierda que te podría ahorrar el combate con los dos bárbaros y el súcubo, pero es mejor luchar para conseguir PC, objetos y acceso a la cápsula de tesoro.





4



5 Cuando llegues al tercer terminal de servicio en la Vieja zona de desensamblaje, detente y modifica tu grupo en el Cristarium. Equípate con el Anillo del Fuego de la última esfera de tesoro y luego ve hacia al ominoso montón de chatarra para luchar contra un jefe.

Combate importante: Dreadnought. Dado que reduce a la mitad tus ataques físicos y mágicos, tu primera acción debería consistir en cambiar a la formación Lluvia negra para que Vanille pueda usar AntiCoraza y AntiEscudo. Después, cambia a Ataque implacable (fig. 5). Dreadnought usa su habilidad Sauna para eliminar un efecto de estado cada vez, pero no te preocupes por eso ahora. Ésta es otra confrontación en dos partes, y tu único objetivo debería ser aturdir a tu colosal enemigo y reducir su barra de VIT para enfrentarte a su forma "verdadera". Puede que necesites curarte una vez, pero aparte de eso, esta primera parte es sencilla.

Tras la breve interrupción, los miembros del grupo recuperarán toda su salud. Como la VIT de Dreadnought es mucho mayor esta vez, deberías elegir la formación Galima. Usa a Sazh para activar las mejoras de Fe y Bravura mientras Vanille debilita al jefe con sus dotes de obstructora. Cambia a Tantalus para curarte y luego usa Ataque implacable para infligir daños importantes. Algunos de los ataques de Dreadnought pueden ser algo desagradables (en especial, Bola de demolición), así que prepárate para detener los golpes y cambia a Tantalus cuando sea necesario. Cuando expiren ambos efectos alterados, o cuando se eliminen, usa Lluvia negra para volver a activarlos. Esto debería suceder justo antes de que la barra de cadena de tu rival alcance su límite. Dreadnought no durará mucho tras ser aturdido.

Tras el combate, los Cristariums del grupo se expandirán. Lightning adquiere el rol de sanadora y Sazh puede operar como castigador. Recibirás el kit de herramientas (que te permitirá modificar armas y accesorios) y podrás acceder a Ferretería Lenora, otra tienda que visitar en los terminales de servicio.

5

Modificar el equipo

La habilidad para modificar armas y accesorios mediante la opción Taller en los terminales de servicio es una nueva característica importante. Sin embargo, si lo que quieres es vivir la experiencia de Final Fantasy XIII con toda su carga de dificultad (consulta el apartado de pistas de más adelante), deja esta característica para más tarde, ya que no supondrá ninguna desventaja para los capítulos siguientes. Volveremos a tratar el tema cuando sea conveniente, claro.

Como se indica en las instrucciones, los materiales se pueden usar para modificar el equipo. Cada material posee un valor de EXP que determina cuánta experiencia añade por cada unidad usada (con una variación de hasta +/-50% cuando se aplica a diferentes armas y accesorios). Sin embargo, los materiales también poseen un atributo oculto que determina si aumentan o disminuyen un multiplicador potencial. Éste tiene un valor mínimo de x1,0 (sin bonificación) y un valor máximo de x3,0.

Como regla general, los materiales que ofrecen mayores aumentos de EXP suelen disminuir el multiplicador, a veces mucho. El modo más eficiente de modificar un equipo es, por lo tanto, identificar y usar los materiales que maximizarán el multiplicador. Luego, se debería usar una enorme cantidad de un único tipo de material que ofrezca el mayor margen de EXP posible. Si quieres invertir bien tus recursos, espera hasta poseer una cantidad mayor de materiales antes de empezar a modificar (por eso te aconsejamos que no comiences de inmediato).

Esta introducción es tan solo una evaluación rápida de un subjuego complicado, pero absorbente. Volveremos al tema durante este Recorrido, y ofreceremos guías sobre localización de materiales importantes (dónde encontrarlos o dónde crearlos). También te explicaremos cómo darles el mejor uso posible. ¿Quieres saberlo ya? Consulta la página 216 para leer nuestra exhaustiva guía sobre esta fascinante experiencia (pero no la leas si no quieres que te desvelemos parte de la trama).

Pistas: para quienes no puedan esperar para empezar a modificar, es posible elegir un camino entre la Vieja zona de desensamblaje y el Cementerio de armas antes de enfrentarse a Dreadnought. Podrás luchar contra bárbaros a medida que éstos reaparezcan. Dejarán caer los materiales Bujía (~90 EXP) y Detector pasivo (~200 EXP).





ENEMIGOS

Nombre	Apunte	Página
Pistolero	Es débil frente a fuego y frío. Sufre la mitad del daño de rayo y posee baja VIT.	230
Centinela PSICOM	Es un enemigo corriente, no posee características destacables.	228
Soldado	Es muy parecido al pistolero.	230
Ulano mecánico	Es vulnerable a rayo y agua. No pierdas de vista su ataque Misiles guiados.	231
Perseguidor PSICOM	Su VIT total es lamentable; acaba con él primero para evitar que lance Coraza o Escudo.	228

6 Sigue el camino hasta llegar a un terminal de servicio. En el punto de ruta de más allá, el grupo volverá a dividirse. El juego se reanudará con Lightning y Hope inmersos en una lucha contra cuatro pistoleros y un centinela PSICOM. Estas tropas pueden infligir daño con mucha rapidez, así que elige la formación Reanimadores (fig. 6) para que ambos protagonistas puedan curarse entre sí.

Antes de seguir avanzando, ve al menú de Formación y crea una configuración Maná del guerrero (castigador + sanador). Reanimadores puede ser útil a la hora de curarse con rapidez, pero no vale de mucho cuando tienes combos en cadena que mantener. Deberías gastar tu PC disponible en el Cristarium. La prioridad de Lightning debería ser conseguir el accesorio (sanadora: aumenta en uno el número de accesorios que puede llevar) y Lance vertical (castigadora: permite "hacer malabarismos" con los enemigos aturdidos). En el caso de Hope, trabaja en el rol de fulminador en primer lugar, sigue con inspirador (que posee también un accesorio) y finalmente, sanador.



6

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Cable de fibra óptica (x3)	
B	Lente Libra	
C	Único (consulta el minijuego Máquina de guerra)	–
D	Único (consulta el minijuego Máquina de guerra)	–
E	Condensador electrolítico (x2)	
F	Anillo del Rayo	
G	Cola de fénix	

Vía de transporte

Paso de la chatarra

Hasta la Z… proce…

Desde la Vieja zona de desensamblaje

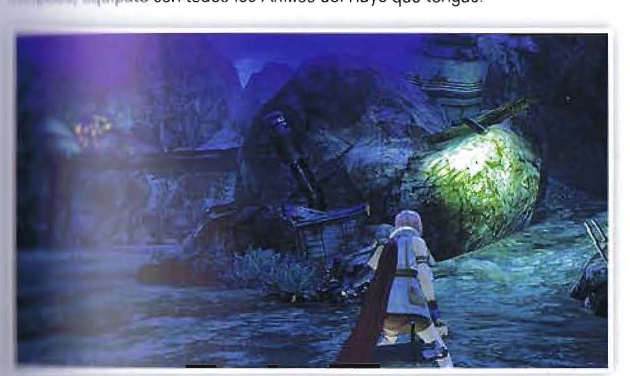
7 El camino que cruza la Vía de transporte está atestado de fuertes soldados. Sin embargo, a menos que Lightning esté gravemente herida, es más seguro luchar por conseguir una victoria rápida que curarse. Lo mismo se aplica en caso de que te encuentres con el ulano mecánico antes de llegar al segundo terminal de servicio.

Tras una breve lucha contra dos centinelas PSICOM en la señal de ruta, comienza una secuencia de juego especial. Cuando consigas el control de la Máquina de guerra, usa ⊗/Ⓐ para atacar a grupos de enemigos. Si calculas bien, podrás acabar con un grupo entero de un solo golpe (fig. 7). Aunque también puedes pisotearlos. Como se indica en las instrucciones, podrás recuperar energía destrozando vallas, lo que te permitirá seguir atacando. No te podrán herir durante esta secuencia, así que tendrás plena libertad para liarte a golpes. Pero ten en cuenta que hay bonificaciones especiales disponibles por cumplir diversos requisitos (no indicados) durante este minijuego. Echa un ojo al minijuego Máquina de guerra para obtener más detalles.



7

8 El perseguidor PSICOM hace unos cuantos cameos en grupos de enemigos aquí, así que haz de ellos tu prioridad. Si no lo haces, lanzarán Coraza y Escudo en sus aliados. Cuando el camino se divida (fig. 8), coge la ruta de la derecha, donde te encontrarás un ulano mecánico que protege una cápsula de tesoro. Tras luchar contra un ulano mecánico y dos perseguidores PSICOM cerca de un terminal de servicio, gasta tus PC acumulados en el Cristarium y guarda la partida. Luego, crea una formación que cuente con un sanador y un inspirador (Simbiosis) y haz de ella tu formación predeterminada. Después, equípate con todos los Anillos del Rayo que tengas.



8

9 **Batalla de eidolón: Odín.** Ésta es la pelea más dura hasta ahora, aun cuando sabes qué necesitas para acabar con este implacable nivel. Puedes cambiar un momento el ajuste Velocidad de BTC de Normal a Baja para tener un poco más de margen de tiempo. La elección de Simbiosis debería sacarte con vida de su primer ataque. Odín no ataca a quienes eligen curar a los heridos, y aumentan su barra de cadena. Sin embargo, curarse en solitario no será suficiente para llenar la barra de Empatía, así que tendrás que seguir con el ataque.



9

Pero, en primer lugar, espera a que Hope use Coraza y Escudo en ambos miembros del grupo (sin ellos, no tienes ninguna oportunidad). Con estas mejoras mágicas, cambia a Maná del guerrero. Permitirá a Lightning atacar al eidolón mientras Hope lleva a cabo labores de sanador. No pierdas de vista a Odín. Cuando ejecute Escudo de Ullr (fig. 9), cambia a Dúo mágico para que ambos fulminadores aumenten su barra de cadena. Cuando retome el ataque, vuelve a Maná del guerrero. Con esta estrategia, deberías ser capaz de venderlo antes de que la cuenta atrás caiga por debajo de 600.

Si ya has gastado Vapor égida y Vapor tónico antes del combate, podrás omitir el primer paso entero y el enfrentamiento será mucho más fácil y rápido. Así podrás rellenar la barra de cadena de Odín rápidamente con Dúo mágico y cambiando brevemente a Reanimadores (sanador + sanador) cuando necesites curar.

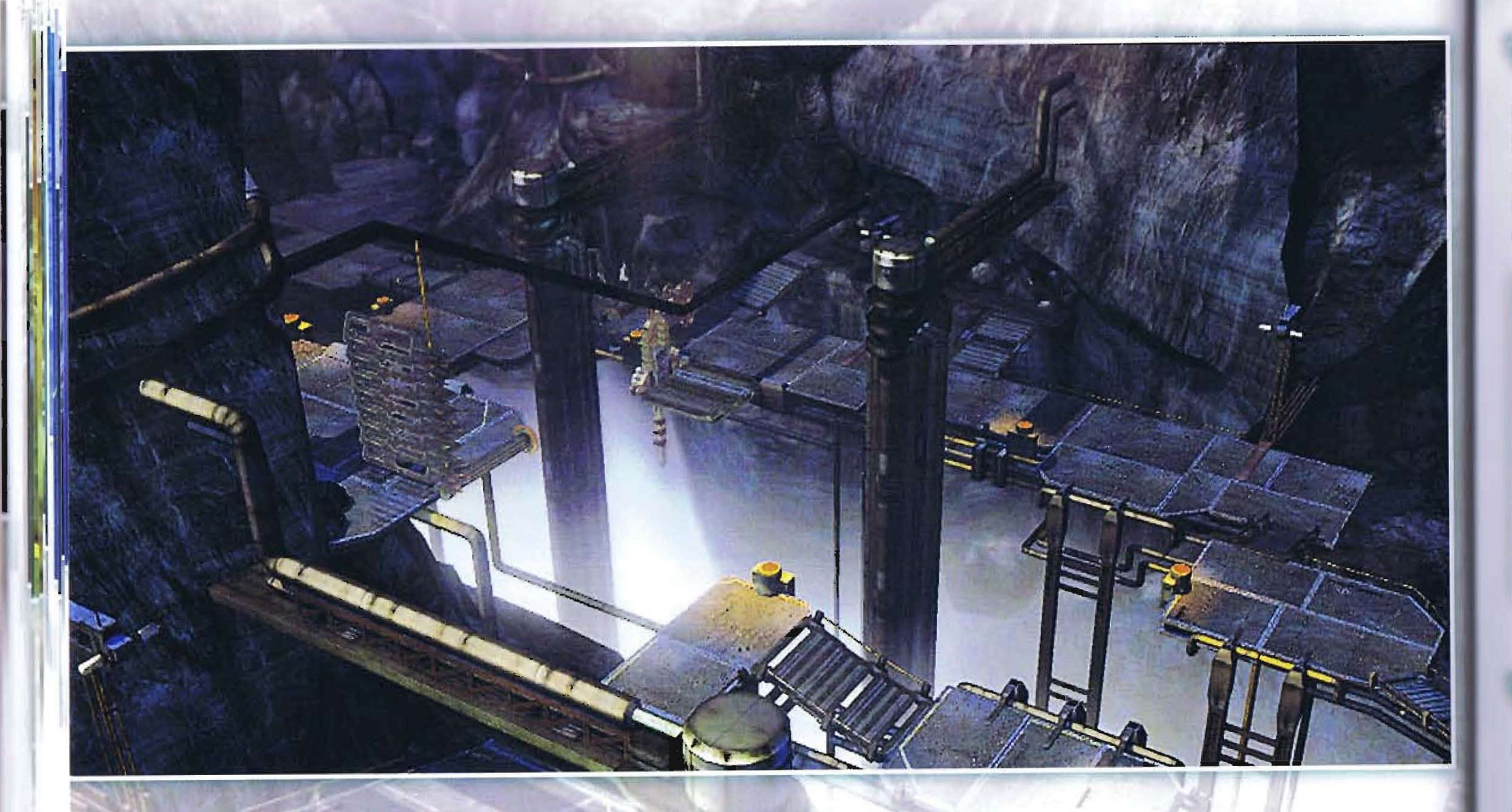
Cuando acabe la batalla, Lightning obtendrá la Misticita de Odín y un segmento adicional para la barra BTC. Sigue hasta el final del camino, donde empezará una animación. Después, un tutorial explica el uso de los eidolones. Las instrucciones son muy claras (en caso de duda, usa la función Autoempatía, que funciona del mismo modo que Ofensiva). La batalla que sigue no debería representar grandes problemas, aun cuando el eidolón se vaya antes de acabar con todos los enemigos. Encontrarás una introducción al sistema en "Usar el eidolón Odín", en la página 45.

MINIJUEGO MÁQUINA DE GUERRA

Una vez hayas acabado el minijuego Máquina de guerra, te encontrarás dos cápsulas de tesoro. Sus contenidos dependen del número de bárbaros eliminados con el ataque de ⊗/Ⓐ y del número total de muertes (que incluye aquellas producidas por pisotones). El mejor modo de maximizar ambas recompensas es ser rápido e ir directo al objetivo cuando te enfrentes a grupos de enemigos. Usa el ataque de ⊗/Ⓐ para golpear a cuantos puedas antes de que rompan la formación. Podrás encontrar más detalles en la página 127 del capítulo Extras de esta guía (que desvela gran parte de la trama).

Muertes por golpe horizontal	Recompensa en guiles
Más de 40	999 guiles
De 25 a 39	300 guiles
24 o menos	100 guiles

Total de muertes	Objeto de recompensa
Más de 35	Anillo del Rayo
De 25 a 34	Cuero resistente (x20)
24 o menos	Hueso macizo (x10)



Desde el Paso de la chatarra

Zona de procesamiento

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Boms	Pueden utilizar la habilidad Kamikaze, eliminándose a sí mismos de la batalla para causar daños desproporcionados; absorben fuego.	243
Bárbaro	Tiene un alto nivel de VIT, pero se vuelve pasivo en estado de aturdimiento.	242
Gremlin	Utiliza ataques de fuego y tiene un nivel bajo de VIT.	235

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Cola de fénix	
Ⓑ	Amuleto del espíritu	
Ⓒ	Anillo del Fuego	
Ⓓ	Cola de fénix	
Ⓔ	Vapor tónico	
Ⓕ	Carcasa de hierro (x8)*	
Ⓖ	Gelatina colorida (x6)*	
Ⓗ	300 guiles	

* Se aplican condiciones especiales. Consulta "Secretos de la zona de procesamiento".

10 Cuando la historia se retoma con Sazh y Vanille, la primera acción que debes realizar es crear una formación de Cepo encantado (fulminador + obstructor), que puede ser bastante efectiva contra los bárbaros. Avanza e interactúa con el dispositivo marcado en el mapa para ampliar el puente. Cuando te topes con grupos de enemigos heterogéneos entre los que haya boms, asegúrate de destruir antes a éstos últimos, ya que su habilidad Kamikaze es completamente devastadora (fig. 10).



10

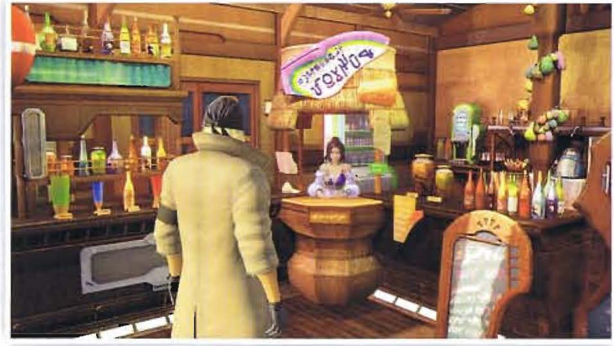
11 Pronto llegarás a una gran estructura rodeada por cuatro paneles de control (fig. 11). Acércate y activa los cuatro para levantar la torre central y abrirte camino para poder avanzar. Recuerda que de esta manera también tendrás acceso a la cápsula de tesoro situada en la parte interna del camino y llegar a las tres nuevas plataformas de la zona que acabas de atravesar. Si quieres retroceder para recoger recompensas opcionales, consulta "Secretos de la zona de procesamiento" para obtener más información.



11

12 Dirígete a la puerta que se abrió durante la breve animación para enfrentarte a dos boms y a un par de bárbaros. En este caso, un ataque sorpresa sería muy útil, aunque no es estrictamente obligatorio. Prepárate para cambiar a la formación Maná del guerrero si ves que un bom se dispone a Kamikaze al intentar derrotarlo. Vanille es más débil, por lo que estos ataques pueden matarla. Asegúrate de cancelar las órdenes emitidas y de utilizar rápidamente una Cola de fénix en caso de que esto ocurra. Sazh y Vanille no luchan en el siguiente capítulo, por lo que deberías eliminar los accesorios valiosos antes de llegar a la señal final de ruta si quieres equipar con ellos a otros miembros de tu grupo.

No hay batallas ni recompensas importantes en el breve descanso de Bodhum, así que ve hacia el edificio situado en el centro de la zona y habla con Lebreau (fig. 12). Después, dirígete al embarcadero para continuar.



12

MISCELÁNEA

- Si el sanador del grupo está bajo tu control, no olvides utilizar △/Ⓨ para acelerar el lanzamiento del ataque mágico Cura cuando la rapidez sea vital o bien, ◎/Ⓑ para cancelar las repeticiones innecesarias.
- Al crear una nueva formación, se cancelará la lista de órdenes existente para todos los miembros del grupo y los segmentos cargados de la barra BTC estarán listos para poder usarlos inmediatamente.
- Algunas combinaciones de armas y accesorios confieren al jugador bonificaciones especiales (denominadas "habilidades extra"). Siempre es bueno ver que puedes disfrutar de grandes ventajas al coleccionar nuevo equipo. Si eres de ésos a los que no les importa conocer información del juego (no de la historia en sí), puedes obtener datos de las interacciones más importantes entre armas y accesorios en la página 194.

SECRETOS DE LA ZONA DE PROCESAMIENTO

Al activar los cuatro paneles de control próximos al final del mapa de la zona de procesamiento, se restablecen los otros tres paneles que seguramente verías en tu primer viaje por la zona. Si retrocedes para activarlos, podrás participar en tres batallas opcionales y conseguir dos cápsulas de tesoro más en las plataformas a las que antes no se podía acceder. Las recompensas no son nada del otro mundo, pero el incremento de PC y los objetos que se pueden llegar a obtener probablemente merezcan la pena.

- Tres boms y un bárbaro protegen la primera plataforma (casi al comienzo de la zona de procesamiento). Este grupo es especialmente desagradable, ya que un solo ataque de Kamikaze puede traer consecuencias fatales en lo que se convertirá un rápido y frustrante alto en el camino. Puedes utilizar el Vapor tónico preventivo antes de empezar: el incremento del daño y la Prisa te permitirán destruir a los boms antes de que eso ocurra.
- En la segunda plataforma podrás encontrarte con tres bárbaros. Si lanzas Vapor evasivo, empezarás con buen pie. De todas maneras, la paciencia y los cambios regulares a la formación Maná del guerrero serán tus dos aliados para salir airoso de este combate.
- El tercer panel activa un ascensor que te lleva a una plataforma donde dos bárbaros y tres gremlins te están esperando. Ahí no hay cápsulas de tesoro, así que cómo derrotarlos será cosa tuya. La interactuación con este panel de control sirve para bajar un poco el puente que conecta con la zona del mapa principal, aunque también tienes la opción de volver a bajar en el ascensor.

CAPÍTULO 05

BOSQUE DE GAPRA



Al Campo de pruebas K

Campo de pruebas D

Fal'Cie supervisor

Área de operaciones

Área de vigilancia

Zona de regulación

CÁPSULAS DE TESORO

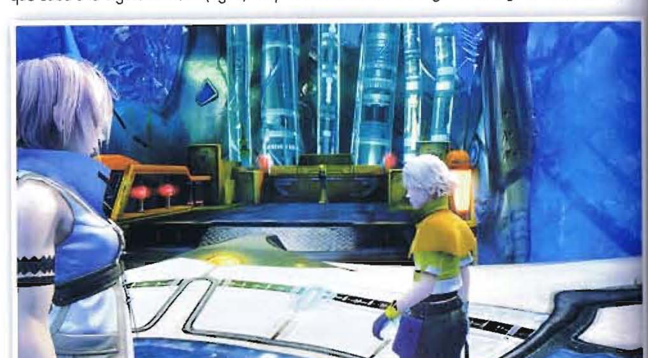
Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Antídoto (x3)	
Ⓑ	Ojo de halcón	
Ⓒ	Antídoto (x6)	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Babosa molotov	Tiene un nivel bajo de VIT; no representa una gran amenaza.	232
Huargo verde	Es débil frente al frío y al rayo.	232
Extractor	Atento a su ataque MultiPiro de varios golpes. Cambia a una formación que contenga un sanador cuando aparezca el nombre de este ataque.	232
Bégimo tronador	Es débil frente al agua y el fuego.	233
Huargo plateado	Su ataque de aliento venenoso provoca el estado Veneno. Es débil frente al fuego, pero el daño por frío se ve reducido a la mitad.	234
Oruga	Es débil frente al fuego, pero el daño por ataques con agua se ve reducido a la mitad.	237
Bégimo	Sufre la mitad del daño provocado por los ataques de fuego y de rayo; es débil frente al agua y puede ser lanzado.	240

1 Visita el menú principal para prepararte para el capítulo que te espera por delante antes de ponerte en marcha. Tienes una pequeña fortuna en PC que puedes gastar en el Cristarium, así que ve allí enseguida. En este momento deberías tener suficientes puntos para desbloquear el accesorio de Lightning (sanador) y los cristales de lance vertical (castigador). En cuanto a Hope, encárgate de los cristales de inspirador para obtener AntiFrío, AntiFuego (que son respectivamente el contraataque para frío y fuego) y una ranura de accesorio adicional. En Configuración, crea la formación Maná del guerrero (sanador + castigador).

Los huargos verdes y las babosas molotov que te encuentras de camino a la primera señal de ruta no representan una gran amenaza. Cuando llegues al ascensor, activa los controles para que suba a la siguiente zona (fig. 1). Hay varios de estos enemigos a lo largo de este capítulo.



1

2 El extractor tiene un nivel alto de VIT, pero solo es peligroso cuando realiza (en muy raras ocasiones) su ataque MultiPiro. Los bégimos tronadores tienen una gran resistencia, pero un ataque sorpresa en combinación con un estado aturdido y la habilidad Lance vertical de Lightning (fig. 2) los deja hechos polvo. Si no puedes realizar un ataque sorpresa, debilítalos con la formación Carga mixta hasta que la barra de cadena alcance el 40%; a continuación, cambia a Dúo mágico para finalizar el combate.



2

3 Debes derrotar a todos los monstruos de la zona próxima para desbloquear las barreras de energía que están obstaculizando tu camino. En la primera zona te encontrarás con una sucesión de huargos plateados. Estos enemigos pueden infligir el estado alterado Veneno (fig. 3). En lugar de perder tiempo para curarte con un Antídoto, es mejor lanzarte a por ellos para darles una muerte rápida, cambiando a Maná del guerrero para solo curar lo necesario. De hecho, todos los efectos de estado desaparecen automáticamente al final de cada batalla en Final Fantasy XIII. Las orugas que vienen a continuación hacen mucho ruido pero no entrañan ningún peligro importante, sobre todo cuando hayas descubierto que su punto débil es el fuego.

Los bégimos, sin embargo, están hechos de otra pasta completamente diferente. Debilítalos primero con Carga mixta y cambia a Dúo mágico para hacerles entrar en estado de aturdimiento rápidamente. Vuelve a Carga mixta. La habilidad Lance vertical de Lightning debería evitar que causen más daño, sobre todo si puedes utilizar los ataques de Hope para ayudar a "hacer malabares" con el monstruo mientras vuela por los aires.



3

Usar el eidolón Odín

Una vez que Lightning haya tomado el mando del grupo en el capítulo 05, tienes la opción de invocar a Odín durante el combate, aunque esta habilidad PT requiere tres puntos tácticos (PT).

- Cuando Odín haya sido invocado y luche junto a Lightning, deberás vigilar atentamente las dos barras: el medidor de PI de Odín actúa como una barra de VIT que disminuye con los ataques enemigos, aunque también aumenta de manera continuada; la barra de Empatía de Lightning aumenta de forma gradual durante el combate (cuanto más se llene, más tiempo durará el modo Empatía y mayor número de ataques podrás realizar). Tu objetivo en esta primera fase siempre será el de conservar la barra de Empatía completa el máximo tiempo posible (lo que mejor funciona es aumentar al nivel máximo las bonificaciones por cadena), después cambiar al modo Empatía (pulsa ⊚/⊗) justo antes de que el medidor de PI llegue a cero. De lo contrario, el eidolón se marchará.
- Cuando actives el modo Empatía, puedes pulsar ⊗/Ⓐ varias veces para usar la función Autoempatía, que funciona igual que la Ofensiva, o ejecutar habilidades de forma manual siguiendo las indicaciones que aparecen en pantalla. Cada habilidad quita una cantidad específica de unidades a la barra de Empatía. Cuando el contador llegue a "01", pulsa ◎/Ⓨ para lanzar un ataque final antes de que Odín se vaya.
- Recuerda que puedes saltarte las animaciones de eidolón (incluidas las transformaciones del modo Empatía) pulsando SELECT/◀.
- Un personaje que invoca a un eidolón tendrá su barra de VIT completa (lo cual puede resultar muy útil en situaciones desesperadas en las que otros miembros del grupo han caído y la muerte es algo inminente). El nivel de VIT de todos los miembros del grupo también se llenará cuando el eidolón se marche. Como ventaja adicional, hay que señalar que también se eliminarán todos los estados alterados.
- Hay un inconveniente a la hora de utilizar los eilodones: cuando se van, se restablecen las barras de cadena del enemigo y los rivales en estado de aturdimiento se recuperarán inmediatamente. Por lo tanto, es muy importante saber elegir el momento adecuado para invocarlos.
- El Vapor de éter (se puede seleccionar en el menú de Vapores preventivos) rellena tu nivel de PT, pero sería conveniente que no lo derrocharas, ya que es un elemento valioso.

Miscelánea

- Los cristales de nivel de rol del Cristarium valen más PC que el resto, pero, a pesar de ser invisibles, proporcionan mejoras inmediatas que se confieren al personaje siempre que éste utilice ese rol. Además, ofrecen pequeñas ventajas adicionales para los demás miembros del grupo. Después de las habilidades clave, da prioridad a los cristales de nivel de rol para los roles más utilizados (por ejemplo, el rol de castigador para Lightning) siempre y cuando estén disponibles. Hemos incluido un completo resumen de todas las bonificaciones de los niveles en la guía, concretamente en la página 154.
- Veneno es un estado alterado que reduce el nivel de VIT de la víctima a una velocidad constante. En una batalla de duración prolongada en la que puede producirse cualquier problema, puedes curar al miembro del grupo afectado utilizando el objeto Antídoto.
- **Sugerencia importante:** hay seis babosas molotov al comienzo del Área de operaciones. El combate no es difícil y te dará 156 PC. Si subes y bajas el ascensor para que vuelvan a retomar su posición, estarás "granjeando" miles de PC de estas criaturas en poco tiempo.

Complejo armamentístico

Zona de control ambiental

Campo de maniobras N

Campo de maniobras S

Campo de pruebas K

Desde el Campo de pruebas D

CÁPSULAS DE TESORO

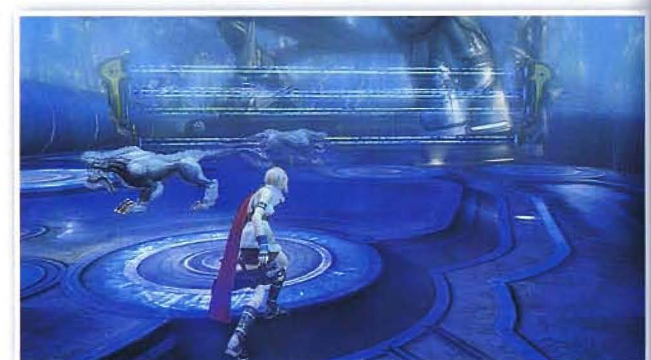
Cápsula	Contenido	Tipo
A	Colgante de estrella	
B	Carabina feérica	
C	1.500 guiles	
D	Aceite aromático (x8)	
E	Amuleto de defensa	
F	Vapor de éter	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Oruga	Son débiles cuando están solas, pero en grupo resultan peligrosas.	237
Huargo plateado	Inflige el estado alterado Veneno; es débil frente al fuego, pero el daño por frío se reduce a la mitad.	234
Vispardón	Es débil frente al fuego, pero el daño causado por el elemento de rayo se reduce a la mitad.	237
Bégimo	Sufre la mitad del daño provocado por los ataques de fuego y de rayo; es débil frente al agua y puede ser lanzado.	240
Agente de seguridad	Es inmune al fuego y débil frente al frío.	230
Tirador	Es inmune frente al fuego y débil frente al frío. Tiene un nivel bajo de VIT.	230
Turbomilano	No posee puntos débiles concretos. Ten cuidado con su ataque de Rayo triple.	231
Yu Jin Xiang	Cambia los ataques físicos y los puntos débiles durante la batalla. Lanza poderosos ataques, tiene un nivel abrumador de VIT y puede ser lanzado.	234

4 Al final del ascenso, te esperan diez orugas. Tras lanzar una primera oleada de ataques, cambia a Maná del guerrero y concéntrate en curarte mientras Lightning se maneja con ellas gracias a su ataque de Golpe circular, que viene de perlas en esta situación.

Cuando finaliza la animación, Lightning se hace con el mando del grupo. Después del terminal de servicio del Campo de maniobras S, sigue avanzando y mata a los dos huargos plateados para desactivar el campo de fuerza y poder tener acceso a la cápsula de tesoro (fig. 4).

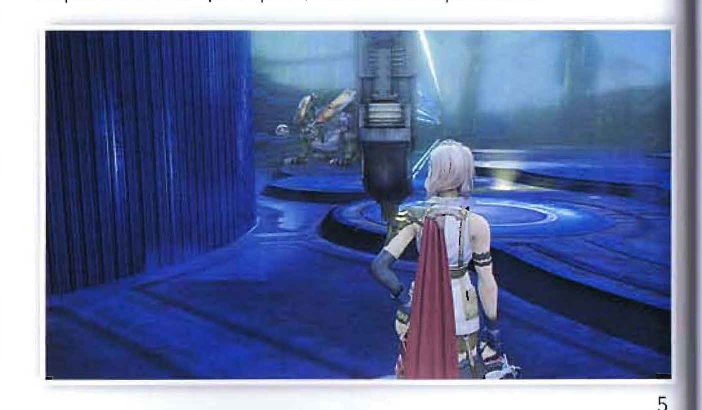


4

5 Tienes un primer encuentro con un vispardón en el Campo de maniobras N. El modo más eficaz de derrotar a estas criaturas es comenzar con una ronda rápida de Carga mixta y después cambiar inmediatamente a Dúo mágico. Otro bégimo te espera enfrente de una barrera de energía. El monstruo suelta un pase electrónico para entrar en la tienda Momentos Mágicos, a la que se puede acceder a través de los terminales de servicio.

Al entrar en la Zona de control ambiental, mira a la barrera de energía situada a tu izquierda. Puedes colarte por los pequeños huecos que hay al final de cada extremo (fig. 5) para enfrentarte a otro bégimo y abrir una cápsula de tesoro. En la siguiente cápsula hay gato encerrado: en el momento en que entras en el callejón sin salida, el bégimo aprovecha para cargar contra ti con un pequeño ejército de orugas. Encárgate de estas últimas primero, haz una pausa para curarte y utiliza las tácticas habituales contra el bégimo. En la batalla a tres bandos que viene a continuación, mata a los dos huargos plateados antes de atacar al bégimo.

Otra emboscada está al acecho en la vasta área que hay a la izquierda de la señal de ruta (antes del ascenso) y esta vez la componen un bégimo y un vispardón. Si empiezas con un ataque sorpresa, el combate será pan comido.



5

6 Te aguarda un grupo de cuatro huargos plateados en la zona del Complejo armamentístico. Un poco más adelante, tras derrotar a un grupo de soldados, un turbomilano bloquea tu camino (fig. 6). Dale una paliza con Carga mixta y cambia a la formación Dúo mágico para conseguir aturdirlo. En cuanto a las cuatro tropas que vienen después, trata de no ser lento en las transiciones a Maná del guerrero a la hora de curar; sobre todo si concentran sus ataques en un solo miembro del grupo.



6

7 Visita la pantalla de formación para crear Simbiosis (sanador + inspirador). Después, activa el ascensor que hay en la señal de ruta para entablar batalla con un jefe.

Combate importante: Yu Jin Xiang. Selecciona la formación Sublimación para que Hope pueda proteger al grupo con un conjunto completo de habilidades importantes. Utiliza Libra para examinar a tu oponente. Durante este período, usa Simbiosis siempre que necesites curar (permitiendo a Hope que siga aplicando estados beneficiosos). Esta enorme criatura posee la habilidad de cambiar sus puntos débiles y sus ataques físicos básicos. En su primera fase, reduce a la mitad cualquier daño elemental. Sin embargo, pronto utilizará uno de los cuatro modo anti alternativos (fig. 7) para modificar ligeramente sus habilidades elementales (absorbiendo un elemento y debilitándose frente a su opuesto). Cuando Libra haya creado una imagen de las destrezas del enemigo, tu grupo lanzará los ataques apropiados automáticamente.

Tan pronto como el grupo esté lo suficientemente aislado al menos por Coraza y Escudo, aumenta la barra de cadena de Yu Jin Xiang aproximadamente al 30% con la formación Carga mixta. Al llegar a ese punto, cambia a Dúo mágico para acelerar su crecimiento al máximo. Deberás recurrir varias veces a la formación Maná del guerrero para mantener a salvo a tu grupo. Cuando tu rival entre en estado de aturdimiento, vuelve a Carga mixta. Yu Jin Xiang es susceptible a la habilidad Lance vertical de Lightning (solo disponible en el rol de castigador), que evita los ataques entrantes durante un tiempo.

Debido a su alto nivel de VIT, ni siquiera rozarás al jefe con el primer aturdimiento. Cambia a Simbiosis en cuanto Hope vuelva a lanzar los efectos de estado antes de que se agoten, mientras Lightning cura al grupo. Después, empieza el proceso de incremento de la barra de cadena de nuevo. Una vez que llegue a la mitad aproximadamente, Yu Jin Xiang se volverá más agresivo. Para duplicar la seguridad, cambia a Maná del guerrero siempre que el nivel de VIT de un miembro del grupo se reduzca en un 60%.

Las recompensas de esta batalla son una expansión de Cristarium, el pase electrónico al Biomercado "La Bestia" (una tienda de materiales) y un Aro de carbono. En la zona del Portal de mantenimiento, guarda la partida y avanza a la señal de ruta para finalizar el capítulo. Lightning y Hope no formarán parte del combate en el capítulo 06, así que será mejor que les quites algunos accesorios antes de continuar.



7

FLORESTA DE SUNLETH



A los Riscos de la lluvia bendita

Lago Suleena

Cresta del pie del arco iris

Camino de la luz danzante

Bosque centenario

CÁPSULAS DE TESORO

Esfera	Contenido	Tipo
A	Fluido misterioso (x8)	
B	Belladona	
C	Proción	
D	Diploma médico	
E	Carcasa de hierro (x15)	
F	Lente Libra	
G	Ala escamosa (x10)	

ENEMIGOS

Nombre	Nota	Página
Flan guindillita	Es fácil atacarlo por sorpresa e inmune a los daños físicos y al agua. Entra fácilmente en estado de aturdimiento.	239
Espín anfibio	Tiene un nivel muy bajo de VIT y puede lanzar AntiCoraza.	235
Gremlin	Tiene un nivel bajo de VIT. Su ataque mágico Piro puede ser peligroso si los encuentras en grupos numerosos.	235
Gárgola	Es fácil atacarla por sorpresa. Tiene una reducción del daño o inmunidad hasta que entra en estado de aturdimiento. Es un enemigo difícil de la zona.	237

1 Una rápida visita al Cristarium te revelará que tienes una pequeña fortuna en PC para invertir. Con Vanille, las nuevas habilidades que ofrecen los mejores cristales de fulminador (y el nivel de rol) probablemente sean las primeras a las que debes recurrir, ya que proporcionan un gran potencial a la hora de soportar el daño y flexibilidad táctica en la batalla. Hecho esto, tus objetivos a largo plazo deberían ser desbloquear Veneno (obstructor), Esna y Cura+ (sanador) antes de centrarte en los beneficios de los dos últimos niveles de rol.

Para Sazh, trata de conseguir el cristal Accesorio y el nivel de rol de inspirador, seguidos del rol castigador con la habilidad Golpe circular. Después, prima el aumento de ataque físico cuando sea posible para incrementar sus credenciales como castigador. Y por último pero no por ello menos importante, quizá quieras equipar a Vanille con el recién adquirido aro de carbono para aumentar su nivel de VIT en 150 y, a continuación, crear la formación Cepo encantado (obstructor + fulminador). Esta elección (seguida de Dúo mágico) resulta excelente contra el flan guindillita (fig. 1) al que te enfrentas en la primera zona del mapa, ya que son inmunes al daño físico. En cambio, es fácil derrotar a otros enemigos con Carga mixta.



1

2 No olvides abrir la segunda y la tercera cápsula de tesoro del capítulo. La segunda contiene una Belladona, un arma para Vanille que le otorga la habilidad Debilitación. La tercera encierra un proción para Sazh, que alarga el estado de aturdimiento.

Si estás haciendo buenos progresos en el Cristarium del grupo, el ataque Aliento eléctrico de las gárgolas debería drenar aproximadamente dos tercios de la barra de VIT al contacto con él, así que estate preparado para cambiar a Maná del guerrero cuando el nivel de VIT de un miembro del grupo entre en la zona amarilla. La mejor estrategia es comenzar con un ataque sorpresa, aturdir a tu rival y cambiar a Cepo encantado para provocar estados alterados (fig. 2). Cuando se le regenere el [illegible], cambia a Carga mixta hasta que su barra de cadena se llene al 40% o 50%. Después, cambia a Dúo mágico para hacerle entrar en estado de aturdimiento por segunda vez. Para que el combate dure unos tres minutos, debe entrar en un estado de aturdimiento débil por tercera vez. Teniendo en cuenta que los objetos y la recompensa en PC no son nada del otro mundo, quizá prefieras matar solo al enemigo que protege la cápsula de tesoro y evitar enfrentarte a los otros tres.



2

MISCELÁNEA

- A diferencia del resto de ataques "mágicos", Seísmo se clasifica como habilidad PT y requiere un bloque de tu barra de PT para activarse. Causa daño mágico de elemento tierra a los enemigos dentro de su radio expansivo. Una aplicación interesante que se le puede dar a Seísmo es utilizarlo tras haber realizado un ataque sorpresa con éxito para aturdir a todos los enemigos a la vez.

- La resistencia del enemigo a los daños de elementos, físicos y mágicos va aumentando cada vez más a partir de este capítulo. Debes consultar de vez en cuando las tarjetas de datos de enemigos siempre que te enfrentes a nuevos rivales para obtener un perfil más detallado de sus puntos débiles y sus puntos fuertes. Si, por ejemplo, no sabes que el flan guindillita es inmune a los daños físicos, posiblemente las batallas en las que te enfrentes a ellos sean más complicadas y duren más de lo normal. Consulta en la siguiente tabla la descripción de los posibles modificadores de daño.

MODIFICADORES DE DAÑO

Descripción	Efecto
Normal	Inflige daño normal.
Vulnerable	Inflige un 200% de daño.
Mitad de daño	Inflige un 50% de daño.
Resistente	Inflige un 10% de daño.
Inmune	No inflige daño.
Absorbe	Los ataques curan al adversario.

- Durante la exploración, puedes adivinar los enemigos que van a atacar al detectarte si echas un vistazo al icono de advertencia que aparece sobre sus cabezas. Si no aparece ninguno, es que el rival en cuestión es en realidad un miembro de otro grupo.

- El hechizo Esna elimina un estado alterado cada vez que se lanza. Si un miembro del grupo sufre más de un estado alterado y necesitas una cura concreta para una dolencia en particular, puedes utilizar objetos especializados. Por ejemplo, un antídoto curará inmediatamente el estado Veneno.

- Si te encuentras con varios grupos mezclados cuyos miembros sabes que son enemigos con poca capacidad para detectar a tu grupo, a veces vale la pena esperar a que pasen en lugar de acercarte sigilosamente para intentar atacarlos por sorpresa.

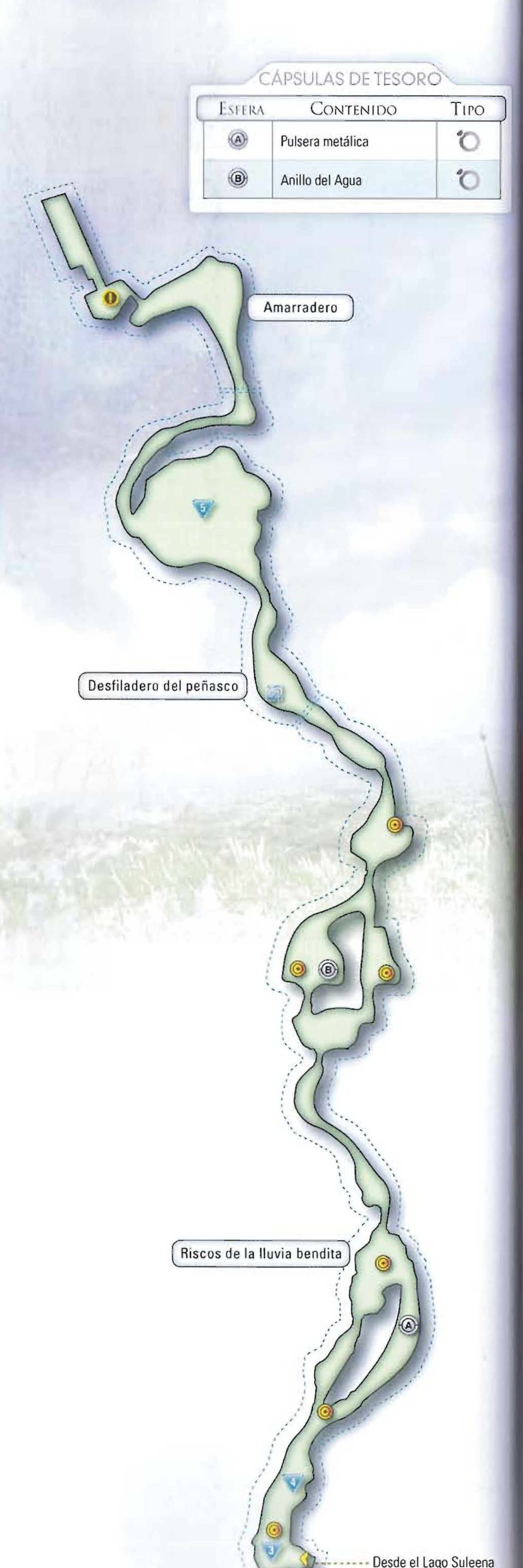


INICIO RÁPIDO
RECORRIDO
ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
INSTRUCCIONES DEL USUARIO
CAPÍTULO 01
CAPÍTULO 02
CAPÍTULO 03
CAPÍTULO 04
CAPÍTULO 05
CAPÍTULO 06
CAPÍTULO 07
CAPÍTULO 08
CAPÍTULO 09
CAPÍTULO 10
CAPÍTULO 11
CAPÍTULO 12
CAPÍTULO 13
MISIONES SECUNDARIAS



CÁPSULAS DE TESORO

Esfera	Contenido	Tipo
A	Pulsera metálica	
B	Anillo del Agua	



ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Espín anfibio	Solo aparece con la lluvia, tiene un nivel bajo de VIT y puede utilizar AntiCoraza.	235
Sapo pinchudo	Solo aparece con la lluvia. La habilidad Danza convocadora invoca a los espines anfibio para que acudan a la batalla.	235
Gárgola	Solo aparece con la lluvia. Es fácil atacarla por sorpresa. Es inmune o muy resistente al daño hasta que entra en estado de aturdimiento.	237
Gremlin	Sus ataques de fuego son peligrosos cuando están en grupo, pero tiene un nivel muy bajo de VIT.	235
Galkimasera	Lanza Piro+. El daño por ataques mágicos, de frío o agua se reducen a la mitad.	235
Guiverno	Solo aparece en ambientes secos. Es inmune al daño que causa el elemento tierra. El daño por magia se reduce a la mitad.	237
Flan guindillita	Solo aparece en ambientes secos. Es fácil atacarlo por sorpresa e inmune a los daños físicos y al elemento agua. Entra fácilmente en estado de aturdimiento.	239
Enki	Es inmune al daño que causa el elemento agua pero débil frente al elemento rayo. Utiliza habilidades de Estado.	238
Enlil	Es inmune al daño que causa el elemento rayo, pero débil frente al elemento agua. Utiliza habilidades de Estado.	238

3 Debido a que el terminal de control meteorológico (fig. 3) es una opción para establecer el estado del tiempo en lluvioso o despejado, al definir (y, como apreciarás, regenerar) la fauna local, el resto del viaje a través de la Floresta de Sunleth será un rompecabezas. Cuando llueva, te enfrentarás a espines anfibio, sapos pinchudos y gárgolas. En condiciones favorables, sin embargo, te verás las caras con guivernos y flanes guindillita. Independientemente del tiempo, podrás ver a gremlins y galkimaseras merodeando.

El sapo pinchudo no es un enemigo habitual. Uno de sus atributos, Danza convocadora, es digno de mención. Este ataque solicita refuerzos de espines anfibio para que se unan a la batalla. Ignóralos y céntrate exclusivamente en el sapo pinchudo, ya que seguirá invocando a más espines a medida que los vas matando.

La galkimasera posee el ataque Piro+, que puede causar daños a todos los miembros del grupo si están próximos entre ellos. Sin embargo, entra fácilmente en estado de aturdimiento. Volvemos a tener aquí otro ejemplo de batalla en la que resulta más eficaz destruir primero al enemigo más poderoso. El guiverno es bastante más fuerte que el resto de especímenes del lugar. No tiene demasiado sentido lanzar Esna para eliminar la AntiCoraza, ya que el monstruo puede restablecer el estado alterado en cuestión de segundos. La mejor estrategia en este caso es infligir Veneno, reforzar a tu grupo con los estados beneficiosos Bravura y Fe, y acabar con él con Carga mixta y Dúo mágico.



3

4 Quédate con el estado lluvioso para la primera bola, cambia a ambiente seco en la segunda y toma el camino de la derecha. Estas opciones harán que te enfrentes a seis flanes guindillita divididos en dos grupos (repite las tácticas que has utilizado anteriormente) y te permiten abrir una cápsula de tesoro. Cambia las condiciones meteorológicas a lluviosas en la tercera bola y toma el camino de la izquierda. Activa la cuarta bola antes de acercarte a la cápsula de tesoro (tres flanes guindillita son bastante menos amenazantes que una pandilla de gárgolas) y, después, vuelve a activar la lluvia. Puedes eludir a la siguiente gárgola (fig. 4).



4

Para la última bola, probablemente sea mejor cambiar a unas condiciones climáticas secas. Deberás luchar en tres batallas en lugar de dos, pero es mejor que evites un encuentro bastante desagradable con cuatro sapos pinchudos. Si no has conseguido los niveles de rol de Vanille y Sazh en el Cristarium, puedes sacar provecho a los enfrentamientos con el flan guindillita y las galkimaseras en estas batallas, aunque, por supuesto, es tan solo una sugerencia.

5 **Combate importante: Enki y Enlil.** La precaución es la clave en este combate. A menos que te acostumbres a utilizar la formación Maná del guerrero para curar a tus compañeros cuando su VIT cae por debajo del 60% o el 70%, Enki y Enlil poseen la fuerza necesaria para terminar esta batalla en un santiamén.

Cambia a Complot (obstructor + inspirador) y lanza AntiEscudo, AntiCoraza y Veneno sobre Enlil inmediatamente (fig. 5). Sería muy buena idea utilizar el menú de Habilidades para seleccionar las habilidades de forma manual, ya que la opción Interferencia resulta un poco pesada al cambiar los objetivos cuando menos te lo esperas. Mientras tanto, Sazh ayudará al grupo con Bravura y Fe. A partir de este punto, usa Carga mixta hasta que la barra de cadena se llene al 40% y cambia a Dúo mágico para aturdir al monstruo rápidamente.



5

Cuando veas que Enlil efectúa la habilidad Rugido, deberás estar preparado porque el aumento de la dificultad se hará más que palpable. La combinación de estados beneficiosos que le confiere dicha habilidad lo hace infinitamente más peligroso. Entre otras habilidades notables se incluyen Está enfadado (que proporciona un aumento temporal de la resistencia a los estados alterados) y Pisotón (un ataque físico de vértigo que puede dejar a todos los miembros del grupo con un nivel mínimo de VIT). Los dos monstruos poseen un ataque con efectos en la zona que se cancela a menudo si los golpeas cuando el título aparezca en pantalla. Tus ataques deberían evitar que Enki utilice Tormenta de furia, pero si utiliza Ola de cólera, debes saber que necesitarás cambiar de formación para curarte. Ambas criaturas poseen ataques que infligen AntiCoraza, pero te recomendamos que no utilices Esna para eliminar su efecto de estado, ya que ambas aparecen demasiadas veces como para malgastar esta habilidad.

Una vez que Enlil caiga, la batalla será mucho más sencilla. Sigue la misma táctica y conseguirás la victoria en un momento. Tus recompensas son un Anillo voltaico, un Anillo húmedo y una expansión del Cristarium. No tendrás que enfrentarte a más enemigos en el camino a la señal de ruta final, por lo que puedes eliminar los accesorios si quieres utilizarlos con otro grupo en el siguiente capítulo.

PALUMPOLUM



ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Agente	Es susceptible al elemento rayo. El daño provocado por el elemento agua se reduce a la mitad. Entra fácilmente en estado de aturdimiento.	230
Apaciguador	Es susceptible al elemento rayo. El daño provocado por el elemento agua se reduce a la mitad.	230
Turbohalcón	Los daños mágicos y físicos se reducen a la mitad. Es débil frente al elemento rayo.	231
Flan ordenanza	Cura a sus compañeros con su habilidad Rescate.	233
Carey lunar	Posee una resistencia descomunal al daño hasta que entra en estado de aturdimiento. Es inmune a los estados alterados.	232
Represor	Posee una gran velocidad de ataque. Es débil frente al daño provocado por los elementos frío y agua.	231
Artillero PSICOM	Tiene un elevado ataque físico y mucha VIT.	229
Destructor PSICOM	Tiene un nivel de VIT más alto que la media.	228
Exterminador PSICOM	Inflige el estado alterado Maldición.	228
Torturador PSICOM	Tiene un alto nivel de VIT, normalmente esquiva a sus adversarios y emplea ataques muy peligrosos tras utilizar la habilidad Carga mágica.	229

CÁPSULAS DE TESORO

Esfera	Contenido	Tipo
Ⓐ	Cable de fibra óptica (x3)	
Ⓑ	Agua bendita (x3)	
Ⓒ	Lente Libra	
Ⓓ	Agua bendita (x4)*	
Ⓔ	Cola de fénix*	
Ⓕ	Bobina Moebius (x2)*	
Ⓖ	Anillo del Agua*	
Ⓗ	Estampa bendita	
Ⓘ	Vapor tónico	
Ⓙ	El Caballero	
Ⓚ	Cable aislado (x4)	

*Echa un vistazo a las plataformas de la Planta alimenticia para averiguar cómo conseguir estas cápsulas de tesoro.

1 Dispones de muchos PC para invertir en el Cristarium, así que ve allí inmediatamente. Lightning pronto pasará mucho tiempo como fulminador en una fase de este capítulo; por tanto, saldrás beneficiado al desbloquear Acción conjunta, Electro+ y Hielo. Después, haz lo con Apisonadora en el rol de castigador. Desbloquea Electro+ y Aqua+ para Hope y completa los anillos que hay justo encima de los tres cristales del nivel de rol antes de ir a por los anillos superiores de los roles de sanador e inspirador. A partir del final del capítulo 05, tu configuración ya no se modifica, por tanto, no es necesario realizar ningún ajuste.



1

Tras vencer a los dos grupos de agentes, baja hasta el conducto abierto (fig. 1). Los dos tipos de guardias enemigos de esta zona no suponen ninguna complicación. El turbohalcón es un rival más duro, pero con un primer aturdimiento debería bastar para derrotarlo. Para acelerar la batalla, cambia a la formación Dúo mágico cuando su barra de cadena esté al 40%.

2 Hay cuatro cápsulas de tesoro ocultas en esta zona. Echa un vistazo a las plataformas de la Planta alimenticia para obtener una vista más detallada. Los flanes ordenanza no representan ninguna amenaza, más bien son un incordio. Sin embargo, el carey lunar es un rival que requiere más atención. Su Bulldozer (fig. 2) reduce aproximadamente a la mitad la barra de VIT de Hope y algo menos la de Lightning, por lo que deberás alternar entre Carga mixta y Maná del guerrero según se necesite hasta que su barra de cadena alcance el 40%; a continuación, cambia a Dúo mágico para aturdirlo a tiempo. Abandonado a su suerte en su caparazón protector, se convierte en un rival especialmente débil, sobre todo si aprovechas su susceptibilidad a la habilidad Lance vertical volviendo a Carga mixta.



2

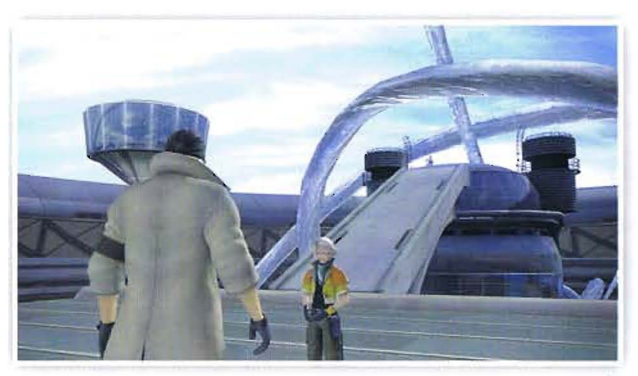
3 Se reanuda la partida con una lucha de Snow, acompañado por Shiva en modo Empatía. Usa Autoempatía para atacar a tus enemigos. Así deberías matarlos a todos menos al más fuerte, Represor (fig. 3). Es posible que debas derrotar a este rival de mayor envergadura con ataques físicos. Si Snow cae, selecciona Abandonar y tendrás una oportunidad para ir al menú principal y poder poner al día su renovado Cristarium. Compra todos los cristales que haya disponibles para su rol de protector y de castigador antes de empezar como fulminador.



3

Una vez haya finalizado la batalla, crea las formaciones Dúo mágico (fulminador + fulminador) y Sublimación (castigador + inspirador). Después, continúa para ocuparte del primer grupo de tropas. Encárgate en primer lugar del peligroso destructor PSICOM. Los exterminadores PSICOM son también un objetivo prioritario, ya que provocan el estado alterado Maldición (que aumenta la posibilidad de que las acciones que realice el personaje afectado no surtan efecto y, además, hace que los ataques de sus rivales no fracasen). Sin embargo, si te encuentras a algún artillero PSICOM, ocurre todo lo contrario: debido a su alto nivel de VIT, es mejor dar muerte a sus compañeros antes que atacarlo directamente a él.

4 Hay tres cápsulas de tesoro que se te pueden haber escapado fácilmente en el camino a la última señal de ruta. La primera la protege un torturador PSICOM, un rival al que es mejor que no subestimes. Si algún miembro del grupo sale herido, la notificación Carga mágica es la señal para que te dispongas a curarlo, y será mejor que lo hagas rápido. Atúrdelo rápidamente para poder hacer buen uso de la habilidad Lance vertical. La segunda cápsula se encuentra al final de una rampa situada a tu derecha después de ascender por el segundo camino de hielo (fig. 4). La cantidad de soldados que hay en este grupo sí puede suponer una amenaza, así que prepárate para cambiar a Maná del guerrero varias veces hasta que los reduzcas. La tercera cápsula se encuentra a tu izquierda, al bajar de un salto al pasillo tras enfrentarte al segundo torturador; en esta batalla, trata de matar al exterminador PSICOM rápidamente para que no le dé tiempo a utilizar la habilidad Ominus.



4

PLATAFORMAS DE LA PLANTA ALIMENTICIA

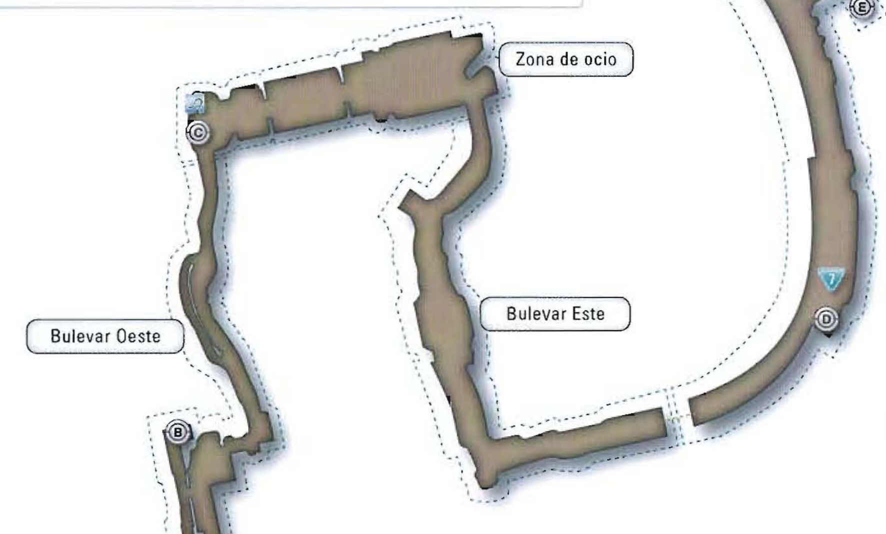
Existen dos plataformas "secretas" en la Planta alimenticia en las que puedes encontrar cápsulas de tesoro.

- Después de subirte a la primera plataforma móvil de esta zona del mapa, acércate al interruptor de flotación situado a la izquierda y actívalo. Ahora, retrocede en la plataforma móvil. Te llevará a una ubicación donde puedes abrir dos cápsulas de tesoro.
- Puedes encontrar otra área secreta al llegar a la segunda plataforma móvil. De nuevo, activa el interruptor de la izquierda para poder llegar hasta ella. Esta vez debes enfrentarte a un carey lunar y a un flan ordenanza para poder recoger tus premios. Empieza con un ataque sorpresa si puedes y mata al segundo objetivo primero para que la batalla te resulte más fácil.



ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Agente	Es susceptible al elemento rayo. El daño provocado por el elemento agua se reduce a la mitad. Entra fácilmente en estado de aturdimiento.	230
Apaciguador	Es susceptible al elemento rayo. El daño provocado por el elemento agua se reduce a la mitad. Entra fácilmente en estado de aturdimiento.	230
Represor	Su velocidad de ataque es muy alta. Es susceptible a Freno y débil frente a frío y agua.	231
Exterminador PSICOM	Lanza Ominus.	228
Francotirador PSICOM	Su potente Lluvia de misiles provoca varios impactos que causan un gran daño.	229
Turbohalcón	El daño por ataques físicos y mágicos se reduce a la mitad. Es débil frente al elemento rayo. Su habilidad Ráfaga es mortal.	231
Ushmugal	Tiene un nivel muy alto de VIT. Es vulnerable al elemento rayo e inmune a los estados alterados cuando tiene activada la habilidad Turbo.	234



CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Agua bendita (x4)	
B	Chip de bonificación (x2)	
C	Amuleto físico	
D	Divisa de chamán	
E	Vidofnir	
F	Cojinete axial (x3)	
G	Vapor evasivo	
H	2.000 guiles	

5 Fang, el nuevo miembro del grupo, se une a Lightning para la siguiente sección. Reparte sus accesorios más útiles y visita el Cristarium para modificar a los dos personajes. Lance vertical, Apisonadora y Alto voltaje (castigador) son las prioridades para Fang, y Freno+ y el cristal Accesorio (obstructor) sus consiguientes objetivos. Crea las formaciones Maná del guerrero (castigador + sanador) y Acoso y derribo (obstructor + castigador). Después, dirígete a la batalla.

Las tropas PSICOM y de guardias no deben suponerte grandes problemas, pero con Represor hay que andarse con cuidado. Es susceptible a Freno (fig. 5), así que cambia inmediatamente a Acoso y derribo. Cuando el estado alterado haya surtido efecto, Carga mixta será tu mejor opción.



5

6 Ya de vuelta con Snow y Hope, debes aproximarte a la primera esquina de tu izquierda (fig. 6) para saltar. Encontrarás una cápsula de tesoro en el extremo más lejano del recorrido. Puedes volver a bajar a través del hueco que hay en la pared. Las batallas que tienen lugar en los mapas Bulevar Oeste y Zona de ocio no son espectaculares. Aunque te puedan permitir eludir a ciertos enemigos, deberías seguir matándolos para conseguir PC y más botines. Sin embargo, en la Bulevar Este, te encontrarás a tres francotiradores PSICOM cuyo ataque Lluvia de misiles de varios impactos es bastante peligroso. Para derrotar rápidamente a este tipo de enemigos, usa una ronda de ataques Carga mixta, cambia inmediatamente a Dúo mágico para aturdirlos y, finalmente, vuelve a la formación original para acabar con ellos.



6

7 Puedes equipar a un personaje con el accesorio Divisa de chamán que encontraste en la primera cápsula de tesoro del Barrio de la Ribera y usa la Divisa de mago para mejorar su ataque mágico en 70 puntos. La segunda cápsula de tesoro encontrada contiene el Vidofnir, un arma para Hope que amplía la duración de sus estados beneficiosos. Hay algunos turbohalcones en esta zona. Siempre que aparezca el nombre de su ataque Ráfaga (fig. 7), cambia



7

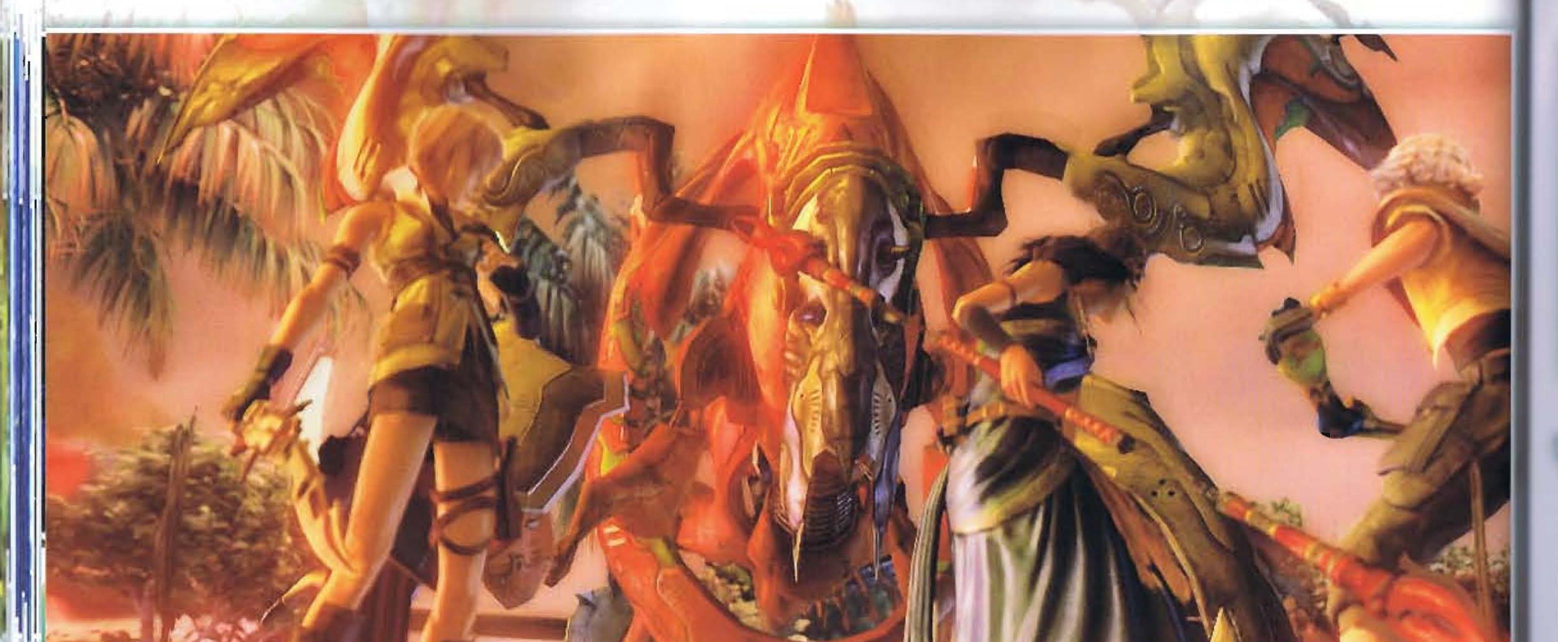
sin dudar a la formación Baluarte. Es el único modo posible para que Snow sobreviva a este poderoso ataque, que, de lo contrario, matará a todos los miembros del grupo de una sola tacada.

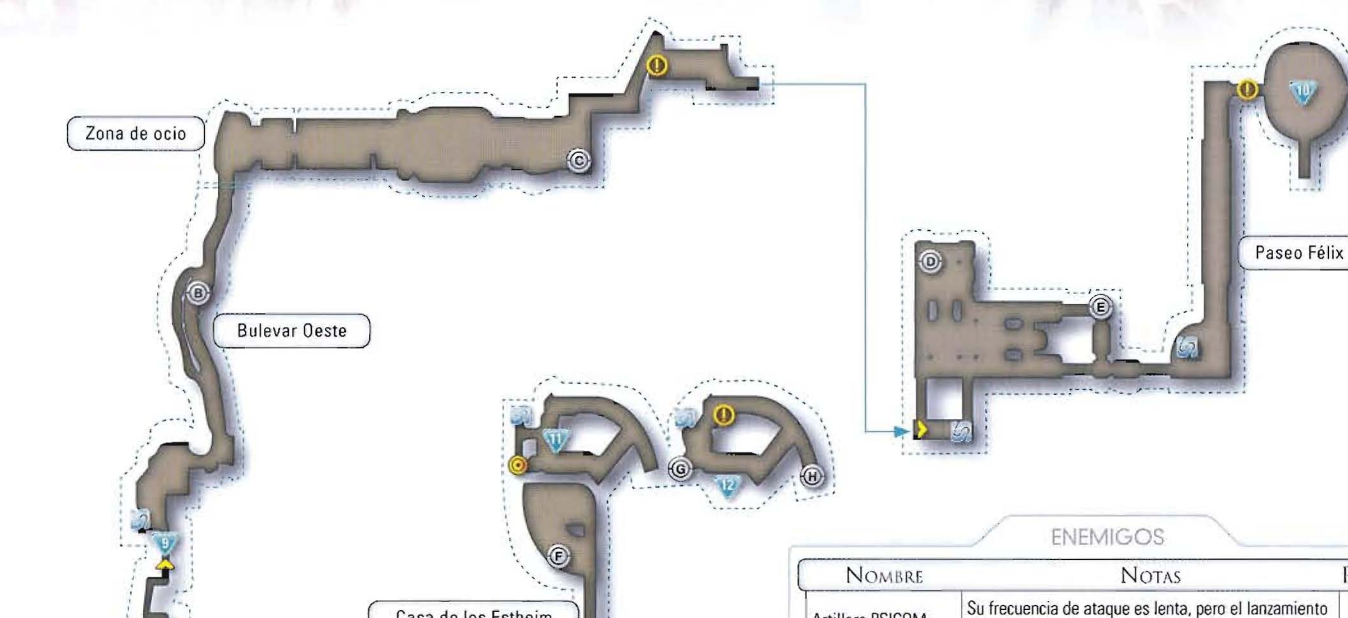
Cuando saltas una serie de plataformas que te llevan al final de la zona del mapa, tendrás la opción de utilizar Vapor preventivo evasivo antes del combate que te enfrenta a dos francotiradores PSICOM y un turbohalcón. Si utilizas directamente Seísmo para aturdir a los tres enemigos, ve primero a por el turbohalcón, ya que de esta manera harás que un arduo combate de cuatro o cinco minutos se convierta en un enfrentamiento de uno mucho más sencillo.

8 **Combate importante: Ushmugal.** Gasta tus PC en el Cristarium, guarda tus progresos en el terminal de servicio y continúa. El ataque Coletazo de Ushmugal es un ataque físico muy agresivo que puede golpear a todos los miembros del grupo, causando un daño descomunal (fig. 8). Por este motivo, debes estar atento para que el nivel de VIT de los personajes esté siempre por encima del 50%. Primero debes mejorar al grupo con Sublimación (inspirador + castigador). Ahora, usa Carga mixta para aumentar la barra de cadena de tu adversario hasta que se complete un tercio de la misma aproximadamente y después cambia a Dúo mágico para aturdirlo. Si haces unas cuantas pausas para curar y aplicas una vez más los estados beneficiosos una vez haya pasado el efecto de la habilidad utilizada en primer lugar, esta batalla no durará más de cinco minutos.



8





CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Uña de fiera (x15)	
Ⓑ	Gae Bolg	
Ⓒ	Aceleradora	
Ⓓ	Aro de carbono	
Ⓔ	Cinto negro	
Ⓕ	Cola de fénix	
Ⓖ	Vapor de éter	
Ⓗ	Brazal de lucha	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Artillero PSICOM	Su frecuencia de ataque es lenta, pero el lanzamiento de sus ataques son muy peligrosos.	229
Apaciguador	Es débil frente al daño que causa el elemento rayo y el daño por agua se reduce a la mitad.	230
Represor	Posee una alta velocidad de ataque y es susceptible a Freno.	231
Bégimo Dubhe	Lanza unos ataques muy fuertes y posee inmunidad al estado alterado si permanece de pie. Es susceptible a Freno.	233
Agente	Es débil frente al daño que causa el elemento rayo y el daño por agua se reduce a la mitad.	230
Destructor PSICOM	Usa su habilidad MecaAguante para evitar las interrupciones provocadas por los ataques de tu grupo.	228
Exterminador PSICOM	Lanza Ominus.	228
Ushmugal (a pie)	Tiene una velocidad de ataque y un nivel de VIT muy altos. Es vulnerable a Freno.	234
Francotirador PSICOM	Su potente Lluvia de misiles provoca varios impactos que causan un gran daño.	229
Grifo acorazado	Es inmune a los estados alterados y al aire. Destruir sus sistemas secundarios reducirá más VIT que los ataques al cuerpo. Su velocidad de ataque es muy alta.	231

9

9 Gasta tus PC en el Cristarium para mejorar a Fang y Lightning y cárgate al primer grupo de soldados. Los enemigos más peligrosos de esta zona son los represores y los bégimos Dubhe. Cambia a la formación Acoso y derribo para dominar el inoportuno entusiasmo que muestran con Fang. Estos dos enemigos poseen unos ataques muy fuertes, pero probablemente caerán antes de entrar en estado de aturdimiento. De hecho, la barra de cadena del bégimo se restablece cuando se yergue sobre sus patas traseras para poder luchar de pie (fig. 9).

10 **Combate importante: Ushmugal (a pie).** Cuando Hope se enfrenta a este jefe totalmente solo, lanza Libra para saber un poco más acerca de su adversario y permanece de brazos cruzados mientras se agota tu barra de VIT. La batalla en sí no empieza realmente hasta que Fang y Lightning se unen a la refriega. De hecho, no hay forma de que puedas empezar a machacar el desmedido nivel de VIT de este monstruo hasta entonces.

Cambia la formación a Perseveración cuando empiece de verdad el combate, utiliza Freno con Fang y espera a que Hope utilice sus habilidades antes de arremeter con determinación. Para asegurarte la victoria, puedes alternar entre Solidaridad y Ataque delta. Ambas formaciones incluyen a un protector, pero Solidaridad requiere un sanador y Ataque delta, un fulminador. Si buscas un final aún más rápido, lanza ráfagas de Ataque implacable, pero no dejes que la salud de tu grupo se reduzca demasiado, aun cuando un único sanador pueda sacar del apuro a un grupo de tres miembros en este enfrentamiento con un adversario tan poderoso.



10

Una vez que este potente rival entre en estado de aturdimiento, usa Ataque implacable para causar un daño mayor. La criatura será lanzada, por lo que la opción de atacar a diestro y siniestro es totalmente segura. Sin embargo, cuando se restablece su barra de cadena se vuelve más agresivo, por lo que deberás tener más paciencia que antes. Cuando el Ushmugal use su habilidad Blanco fijado, asegúrate de que tu formación sea Solidaridad o Ataque delta. Los ataques Rayos colimados (fig. 10) o Cañón fotónico que puede utilizar a continuación son muy potentes.

La primera recompensa que obtendrás por ganar este combate es un Talismán físico: un accesorio que otorga al que lo lleve puesto el estado beneficioso Coraza desde el comienzo de cada combate.

11 Una vez dentro de la Casa de los Estheim, interactúa con la televisión situada en la señal de ruta para poder continuar. Después de una animación sobre el desarrollo de la historia, la partida se reanuda con una batalla contra los soldados PSICOM. Los pasillos de esta casa de ambiente desolador cuentan con patrullas de soldados de reserva adicionales. Aunque este lugar parezca un buen sitio para generar PC extra, hay un punto concreto en el siguiente capítulo mucho más apropiado. Abre las dos cápsulas de tesoro (la que está al final del pasillo contiene un brazal de lucha, que proporciona un aumento de 50 en el parámetro del ataque físico; fig. 11), gasta tus PC en el Cristarium y avanza hasta la señal de ruta.



11

12 **Combate importante: grifo acorazado.** Cambia la formación a Perseveración inmediatamente para que Hope pueda lanzar estados beneficiosos. Cuando todos tengan las habilidades Coraza y Escudo activas, tu siguiente cometido es el de cargarte uno a uno los cuatro componentes del grifo acorazado: babor, estribor, cañón izquierdo y cañón derecho. Si alternas entre Solidaridad y Ataque delta, podrás ir vaciando de forma lenta pero segura sus barras de VIT sin arriesgar la salud de tu grupo. Al destruir los sistemas secundarios, también causas un mayor daño general: a medida que van explotando, se reduce una porción de la salud del cuerpo central.

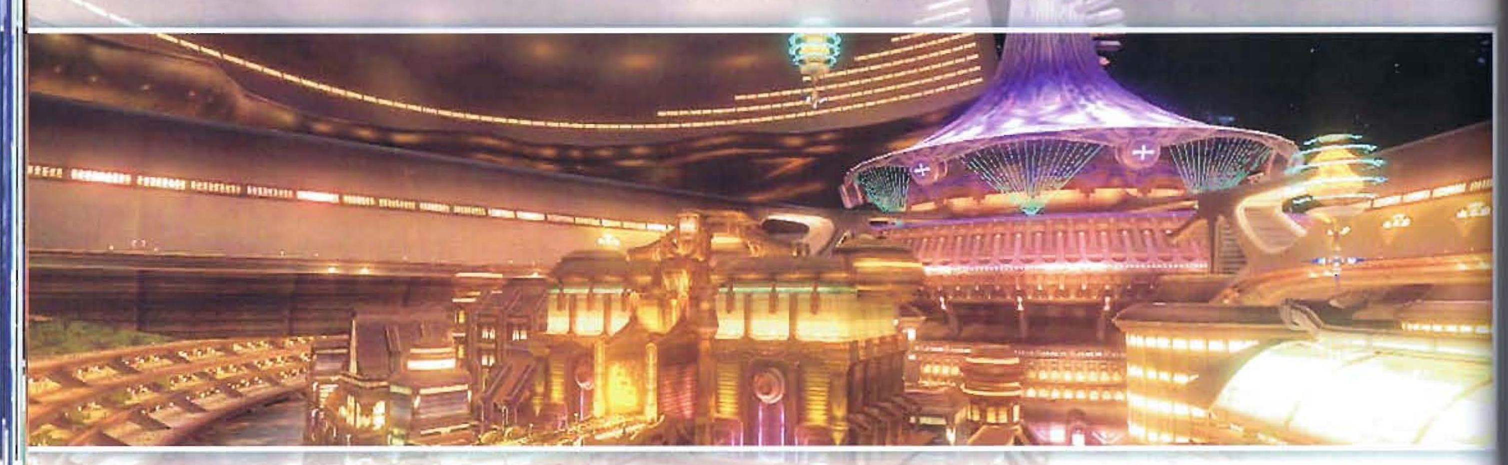
Destruir los sistemas secundarios reduce enormemente la frecuencia de ataque del grifo acorazado. Vuelve a usar las habilidades tantas veces como haga falta y después procede como hiciste anteriormente. Si despliega su potente Cañón principal, el final estará próximo (fig. 12). Cuando todos los miembros del grupo recuperen salud, usa Ataque implacable para aturdirlo, pero estate preparado para volver a Solidaridad para curarte. Cuando termine la batalla, recibirás un pase electrónico para la Armería Prauts y una expansión del Cristarium.

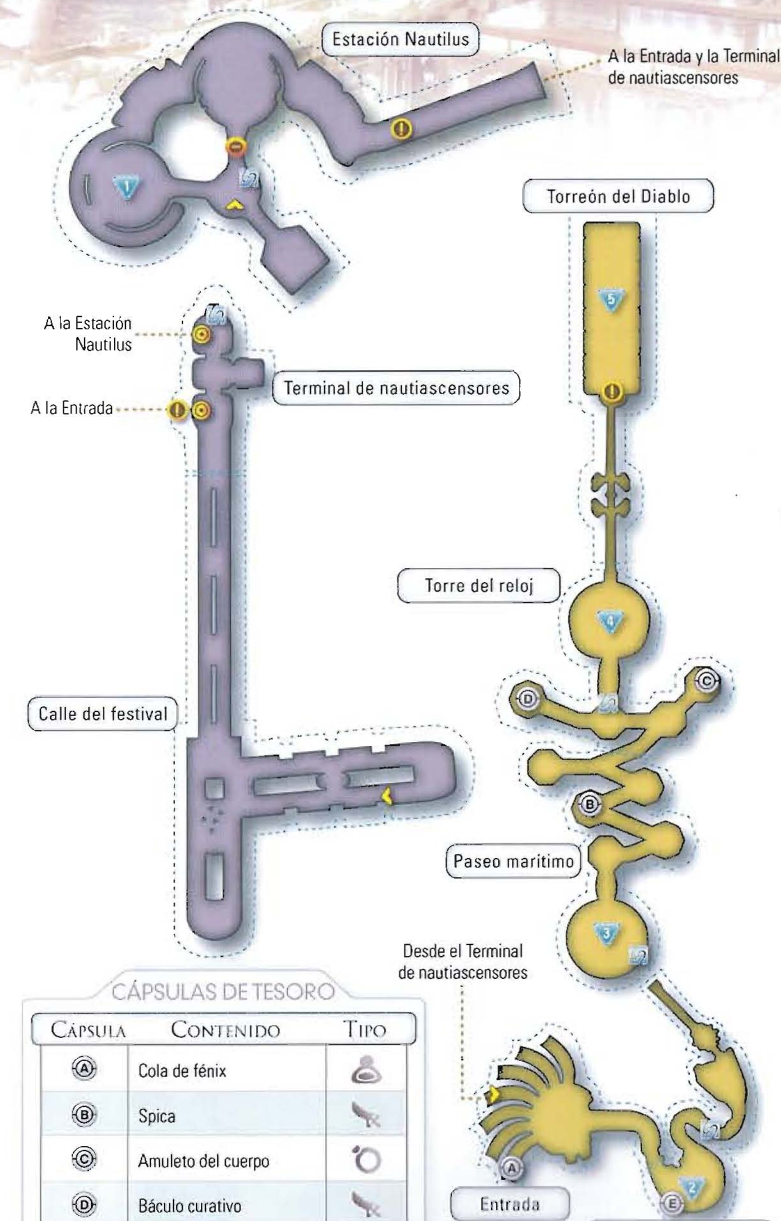


12

INICIO RÁPIDO
RECORRIDO
ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
INSTRUCCIONES DEL RECORRIDO
CAPÍTULO 01
CAPÍTULO 02
CAPÍTULO 03
CAPÍTULO 04
CAPÍTULO 05
CAPÍTULO 06
CAPÍTULO 07
CAPÍTULO 08
CAPÍTULO 09
CAPÍTULO 10
CAPÍTULO 11
CAPÍTULO 12
CAPÍTULO 13
MISIONES ADICIONALES

NAUTILUS





Cápsulas de tesoro

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Cola de fénix	
Ⓑ	Spica	
Ⓒ	Amuleto del cuerpo	
Ⓓ	Báculo curativo	
Ⓔ	Colgante estelar*	

*Solo disponible tras encontrar al chocobito.

Enemigos

Nombre	Notas	Página
Pistolero	Es carne de cañón, aunque en grandes grupos puede infligir daños preocupantes.	230
Represor	Posee una gran velocidad de ataque. Es débil frente al daño provocado por los elementos frío y agua.	231
Gnomo urbano	Es inmune a rayo y agua, y débil frente al daño provocado por aire y fuego.	232
Cañón de Leve	El daño por ataque físico o mágico se reduce a la mitad. Es inmune al elemento rayo, pero débil frente al daño provocado por frío y fuego.	231

1 Aunque aparentemente tienes una fortuna en PC para gastar al principio del capítulo 08, simplemente con una rápida ojeada al Cristarium verás que el precio de los cristales se ha disparado. Desbloquea Prisa (inspirador) para Sazh y después todos los cristales más baratos (que valgan menos de 500 PC) en cada uno de los roles de ambos personajes. Para Vanille, deberías conseguir Antimagia (obstructor) y Lázaro (sanador). El objetivo a corto plazo de Sazh es obtener el siguiente nivel de rol de castigador.

No hay que librar batallas ni abrir cápsulas de tesoro en esta sección inicial, así que solo tendrás que dirigirte a cada señal de ruta sucesivamente. Cuando llegues al Terminal de nautiascensores, salta al Nautilift para llegar a Nautilandia (fig. 1).


1

2 No deberías tener problemas para encontrar al chocobito, pero, solo por si acaso, aquí te mostramos sus escondites habituales. Solo tienes que pulsar ⊗/Ⓐ cuando aparezca la notificación de interacción para poder encontrarlo.

- **Escondite 1:** : entre el numeroso grupo de ovejas que hay a la derecha de la fuente.
- **Escondite 2:** en el establo.
- **Escondite 3:** cerca de la fuente.
- **Escondite 4:** cerca del grupo de chocobos (fig. 2).

Abre la cápsula de tesoro para obtener un Colgante estelar y sigue el camino recién despejado para llegar a la siguiente señal de ruta.


2

3 Verás que hay varias configuraciones de los adversarios pistolero, gnomo urbano (fig. 3) y represor. Atacar con Carga mixta es generalmente la mejor táctica, aunque puedes acelerar la batalla contra un represor si utilizas Cepo encantado (fulminador + obstructor) para empezar y después cambiar a Dúo mágico. También te darás cuenta de que si te lanzas contra un represor antes de que haya desplegado completamente las partes de su cuerpo, puede que te ataque por sorpresa con una de ellas.


3

4 **Combate importante: cañón de Leve.** Cambia a Complot y usa inmediatamente Libra para identificar los puntos débiles del cañón de Leve. Mientras Vanille intenta infligir el estado alterado Deterioro (reduciendo la resistencia de tu rival al daño elemental), tú debes aplicar los estados beneficiosos. Prisa, Bravura y Fe son útiles, pero también puedes aplicar Don de Frío para Sazh (aprovechando la debilidad de tu oponente al elemento frío con el rol castigador). Durante esta fase inicial de la batalla, habrás dominado a tu adversario. Su ataque Gas represor inflige Veneno, pero no hay que alarmarse.


4

Para un jefe no siempre es fácil aturdir al cañón de Leve, así que al tener la barra de cadena llena gracias a los intentos de Vanille por utilizar habilidades, debes cambiar a Dúo mágico para eliminarlo inmediatamente. Cuando haya terminado la primera fase del aturdimiento, aparecerá un mensaje en el que se indica "Desbloqueando armas". A partir de este punto, siempre que aparezca el mensaje Preparando cañón (fig. 4), es mejor que te asegures de que tu grupo está totalmente curado. Deberás aturdir al cañón de Leve unas pocas veces para dominarlo (con la táctica estándar Carga mixta/Dúo mágico), haciendo al menos un descanso para volver a usar los estados beneficiosos y el estado alterado Deterioro.

5

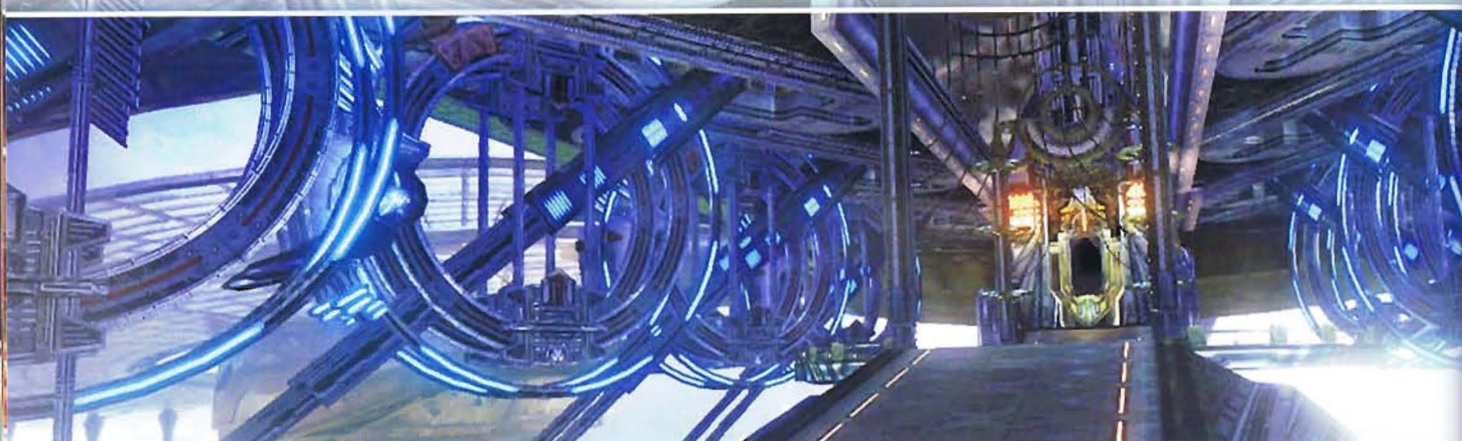
5 **Batalla de eidolón: Brunilda.** Desde el inicio de la batalla, cambia a la formación Complot (inspirador + obstructor) y después usa manualmente los hechizos Aguante y Prisa sobre los miembros del grupo (en ese mismo orden). Aguante reduce la probabilidad de que los frecuentes ataques de Brunilda dejen aturdidos a los miembros del grupo y éstos deban interrumpir sus acciones (fig. 5), mientras que Prisa incrementa de manera esencial la velocidad de carga de la barra BTC. Cambia a Maná del guerrero para curarte (lo cual será bastante urgente en este momento), después alterna entre esta formación y Dúo mágico para aumentar la bonificación por cadena del eidolón. Si consigues mantenerla e incrementarla de manera gradual, tu rival estará a punto de caramelo en tan solo dos minutos. Al final de la batalla, Sazh obtiene la Misticita de Brunilda y gana un segmento de la barra BTC.

Miscelánea

- En el Cristarium hay ahora "extensiones" más alejadas y podrás completarlas en cualquier momento; no es necesario desbloquearlas cuando pases por ellas. Esto significa que en principio puedes eludirlas para conseguir las habilidades del círculo interno un poco antes.
- **Sugerencia importante:** cuando llegues a la Torre del reloj, habrá un grupo de cinco gnomos urbanos alrededor de una cápsula de tesoro. Puedes derrotarlos por 640 PC. Para hacer que vuelvan a aparecer, retrocede hasta llegar a la cápsula de tesoro del Paseo marítimo y vuelve.



EL PALAMECIA



Al Conducto terminal

Pasillos interiores

Atracadero exterior

A la Cubierta de desembarque

Cubierta de desembarque

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Circuito digital (x4)	
Ⓑ	Millerita	
Ⓒ	Chip de bonificación (x3)	
Ⓓ	Aceite de silicona (x3)	
Ⓔ	Revitalizador	
Ⓕ	Anillo del Fuego	
Ⓖ	Pandora	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Ejecutor PSICOM	Inflige Dolor y produce Amnesia. Puede bloquear el daño provocado por la habilidad Inmune. Tiene un nivel alto de VIT, pero no es difícil de aturdir.	228
Asaltador PSICOM	Emplea Esna y Cura+ para curarse a sí mismo y a sus compañeros más próximos.	228
Cibernavegante	Es débil frente al fuego y el frío, e inmune al elemento rayo. El daño provocado por aire se reduce a la mitad.	230
Dragontino PSICOM	Reduce el daño provocado por aire a la mitad. Su habilidad Misiles causa bastante daño.	229
Guardiana PSICOM	El daño por ataque físico o mágico se reduce a la mitad. Usa estados beneficiosos sobre ella misma y sus compañeros.	229
Vikingo	Es inmune al elemento fuego, pero débil frente al agua y el elemento rayo. Es susceptible a Freno y Deterioro. Puede ser lanzado.	231

A bordo del Lindblum

Antes de ponerte en camino, visita el Cristarium. Desbloquea todos los cristales que cuesten menos de 1.000 PC para cada personaje y, después, concéntrate en los siguientes objetivos a corto y medio plazo:

- **Lightning:** como ella actuará como fulminador durante la mayor parte del capítulo, desbloquea Aero y continúa hasta conseguir Aqua+. Después, gasta los PC para conseguir Lázaro y Ultracura (sanador).
- **Hope:** desbloquea Velo y Buena racha (inspirador), consigue Hielo+ (fulminador) y, después, intenta llegar al nivel de rol sanador, que lo hará más eficaz al convertirse en tu sanador principal.
- **Fang:** desbloquea Guardia férrea (protector) y Antimagia (obstructor), y después las tres primeras habilidades del rol castigador. Cuando las tengas, debes seguir con Óminus y Óminus+ (obstructor).

Snow no tiene un rol demasiado importante en el capítulo 09, así que por ahora puedes saltarte sus mejoras. Lo último que debes preparar es la configuración de los accesorios para los tres miembros activos del grupo. Cuando estés preparado para abandonar el Lindblum, habla con Rygdea en la señal de ruta para poder continuar.

1 Dos ejecutores PSICOM y un asaltador PSICOM atacarán cuando termine la secuencia de animación. A pesar de que el asaltador es más fuerte y tiene menos VIT, los ejecutores infligen estados alterados, por lo que resulta más lógico matar a estos últimos primero, sobre todo porque el asaltador probablemente cese su ataque para intentar usar MecaCura+. Deberás seguir este mismo orden en la siguiente batalla.

La zona del mapa Atracadero exterior está protegida por cibernavegantes y dragontinos PSICOM. Aunque creas que un protector puede ser ventajoso aquí, en realidad ralentizará demasiado los combates. En lugar de eso, usa Ataque implacable para derrotar rápidamente a los enemigos, cambiando a Tantalus (fulminador + sanador + castigador) para curar a Hope cuando sea necesario. Tu prioridad deben ser los dragontinos, ya que su ataque Misiles puede derrotar a un miembro del grupo que haya resultado herido con una única ráfaga de explosiones (fig. 1).



1

2 En los Pasillos interiores, te encontrarás con la guardiana PSICOM (fig. 2) y un vikingo. A pesar de que la potencia del ataque básico y el nivel de VIT de las guardianas no son impresionantes, su habilidad para lanzar cuatro estados beneficiosos al principio de cada combate las convierte en un enemigo más fuerte que muchos de sus compañeros. Debido al tiempo que se tarda en apaciguarlas, es mejor encargarse de sus compañeros más débiles en primer lugar. Afortunadamente, el vikingo es fácil de vencer, ya que es vulnerable a la habilidad Lance vertical y podrás acabar con él una vez entre en estado de aturdimiento. Aunque es susceptible a Freno, AntiCoraza y AntiEscudo, si usas Ataque implacable lo derrotarás antes de que termine el primer aturdimiento y conseguirás cinco estrellas.

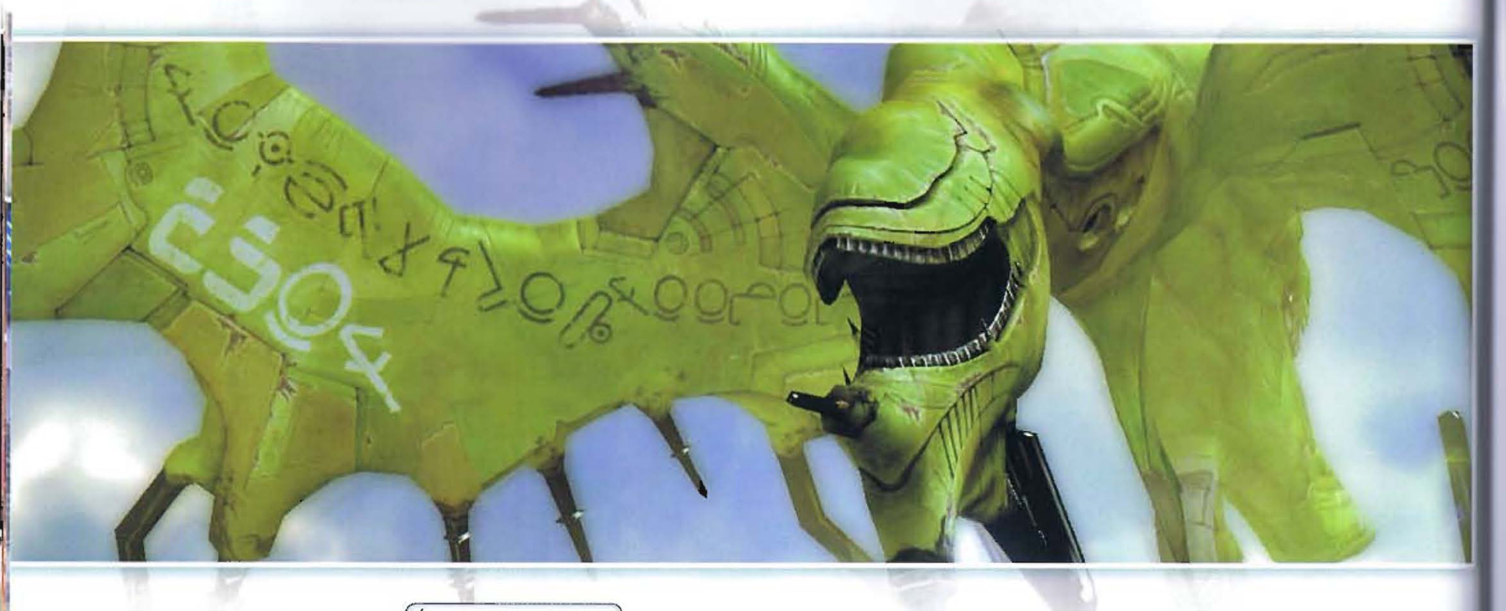


2

En el primer cruce, avanza por el camino que se abre justo delante para volver a la zona Cubierta de desembarque. Las dos batallas en las que te enfrentas a dos guardianas PSICOM y a algunos ejecutores resultan un tanto peliagudas. Usa Tantalus para la primera fase del combate y vuelve a utilizar Ataque implacable para acelerar la lucha cuando ya solo queden unas cuantas guardianas. Durante el combate con las dos guardianas y el vikingo, es más rápido y seguro derrotar primero al contingente de las féminas.

Miscelánea

- Dolor y Amnesia son estados alterados que impiden al personaje afectado realizar ataques físicos o lanzar hechizos respectivamente. Esto puede ser desastroso para tus tácticas de batalla. Pueden curarse con los objetos Analgésico y Martillo (que aún no tienes), o con Esna. Una buena solución a corto plazo durante este capítulo es configurar una formación Paladín cauteloso (sanador + sanador + castigador). Dicha formación te permitirá mantener con salud a todo el grupo en caso de que no paren de atacarte mientras estés curando un estado alterado causado, por ejemplo, por un ejecutor PSICOM.
- **Sugerencia importante:** las zonas Atracadero exterior y Pasillos interiores son buenas ubicaciones para conseguir PC y objetos. Fuera del barco, el cibernavegante lanza dos importantes materiales (Circuito digital y Aceite de silicona), además de 141 PC por cada uno de los enemigos que venzas. A veces, los dragontinos PSICOM dan un chip de bonificación, un objeto inusual que vale 2.500 guiles. Una vez dentro, los enemigos más peligrosos pueden equivaler a PC, chips de crédito (por valor de 500 guiles) y, alguna vez, a chips de bonificación. Para hacer reaparecer a todos los enemigos de cada zona, cruza el límite entre ambos mapas.



Área de almacenamiento

Sala de máquinas principal

Al Ala mayor a estribor

Ala mayor a estribor

A la Sala de máquinas principal

Conducto terminal

Pasillos interiores

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Flan ordenanza	Tiene un nivel bajo de VIT y cura a sus compañeros heridos.	233
Flan electrificado	Es inmune al elemento rayo, pero recibe daño duplicado por agua. Es vulnerable a AntiEscudo y AntiCoraza.	233
Succionador	Es inmune al aire y posee el peligroso ataque Aero++.	232
Ejecutor PSICOM	Inflige estados alterados.	228
Carey rojo	Posee una resistencia descomunal al daño y el poderoso ataque Bioláser. Es débil cuando entra en estado de aturdimiento.	232
Vikingo	Es inmune al elemento fuego, pero débil frente al frío y el elemento rayo. Es susceptible a Freno y Deterioro. Puede ser lanzado.	231
Asaltador PSICOM	Usa Cura+ para curar a los miembros de su grupo de batalla.	231
Cibernavegante	Su ataque Patada tornado resulta muy peligroso si te los encuentras en grupo.	230
Dragontino PSICOM	El daño provocado por aire se reduce a la mitad. Su habilidad Misiles causa bastante daño.	229
Kalavinka	El daño por ataque físico y por aire se reduce a la mitad. Absorbe el elemento rayo y es susceptible a Freno y a Maldición.	233

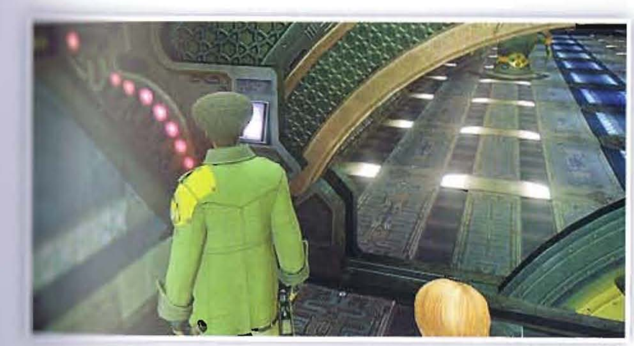
CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Lazo real	
Ⓑ	Gelatina turbia (x12)	
Ⓒ	Capa blanca	
Ⓓ	Rodocrosita	
Ⓔ	Conductor perfecto	
Ⓕ	Funda antidolor	
Ⓖ	Caparazón roto (x8)	
Ⓗ	Cola de fénix	
Ⓘ	Paño tempranero	
Ⓙ	Conductor perfecto	
Ⓚ	Cola espinosa (x13)	
Ⓛ	300 guiles*	
Ⓜ	Anillo del Rayo	

*Parcialmente ocultos; utiliza la "rampa" móvil para llegar a ellos.

3 Dispones de muchos PC para invertir en el Cristarium, así que ve al inmediatamente. Para Sazh, desbloquea Buena racha (inspirador), Azote y Cadena (castigador), y continúa hasta conseguir el nivel de ro castigador. Con Vanille, intenta conseguir Ultracura y Lázaro, y después el nivel de rol sanador. Ahora, crea la formación Cepo encantado (fulminador + obstructor).

En el Área de almacenamiento hay puertas de defensa que deben abrirse activando el interruptor situado junto a ellas (fig. 3). El flan ordenanza, un enemigo capaz de curar a sus compañeros, es un rival de poca monta que aún así hay que derrotar en esta fase de desarrollo para tu grupo. Sin embargo, el flan electrificado sí puede suponer más complicaciones. Usa Cepo encantado para aturdirlos rápidamente.



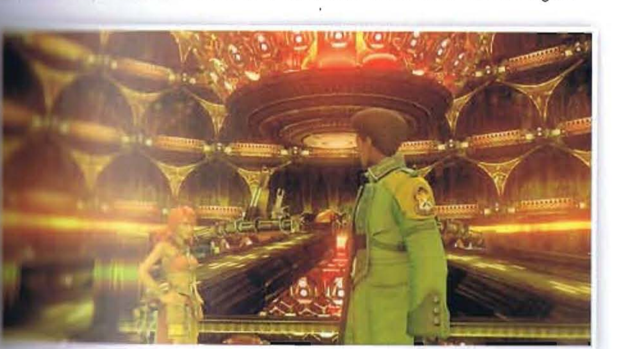
3

4 Tras un breve descanso con Sazh y Vanille, la acción se retoma con el grupo principal. Hay cuatro cápsulas de tesoro en el Conducto terminal (ver mapa), pero tendrás que luchar para conseguirlas. Los enemigos de esta fase quizá parezcan peligrosos, pero se pueden derrotar fácilmente si usas las estrategias mencionadas anteriormente y no dejas que te supere la excesiva confianza al enfrentarte a grupos más numerosos. El único rival nuevo que encontrarás aquí es el succionador. No es especialmente fuerte, pero debes estar atento a su ataque Aero++ (fig. 4) (para el que lo mejor es que uses Tantalus) si va acompañado por un carey rojo o si te lo encuentras en grupos de tres o más.



4

5 Ya de vuelta con Sazh y Vanille, la mejor ruta para llegar a la Sala de máquinas principal (fig. 5) es girar a la izquierda hasta que veas la cápsula de tesoro y después girar la segunda a la derecha hasta llegar al segundo contenedor de esta zona. Algunos de los adversarios que encontrarás aquí son fuertes para un grupo de tan solo dos miembros, por lo que esta ruta te permitirá llegar fácilmente a la ubicación del carey rojo que protege el camino a la señal de ruta. La formación Cepo encantado (en caso de que la hayas creado previamente) te permitirá aturdirlo fácilmente. Tras la breve escena de animación, mata primero al succionador antes de enfrentarte al siguiente carey rojo. Una vez más, la formación Cepo encantado funciona de maravilla contra estos dos enemigos.



5

6 Otra vez fuera con el grupo principal, en el Ala mayor a estribor te encontrarás con varios grupos considerables de rivales ya conocidos. Ataque delta (en la que Fang actúa como protector) es la formación más segura a la hora de luchar contra los grupos numerosos de cibernavegantes. Si cuatro o más de estos enemigos se combinasen para realizar el ataque Patada tornado (fig. 6), que con esa cantidad provocaría la muerte instantánea, será Fang (y no Lightning) quien tome el mando. Esta formación es muy útil contra otros grupos grandes (sobre todo contra los cuatro dragontinos PSICOM que encontrarás junto a la última cápsula de tesoro). Para terminar antes, cambia siempre a Ataque implacable cuando la situación esté de tu parte.



6

7 **Combate importante: Kalavinka.** Inflige rápidamente los estados alterados Freno y Maldición con la formación Galima y después usa Ataque implacable (cambiando ocasionalmente a Tantalus cuando algún miembro del grupo resulte herido) para aturdir a tu rival. Debes vencerlo en un tiempo de dos minutos, lo cual hace que sea un enfrentamiento bastante rápido (fig. 7). Obviamente, también se debe a que es demasiado fácil...



7

En su segunda oleada de ataques, Kalavinka utiliza con frecuencia su ataque Descarga infernal, que reduce aproximadamente de un tercio a la mitad de las barras de VIT de sus objetivos. Aunque uses las mismas tácticas de antes, esta vez el monstruo caerá en más de dos minutos.

Las recompensas son los accesorios Talismán del alma y Talismán arcano, que te proporcionan las habilidades AutoEscudo y AutoFe respectivamente. Al igual que los demás, estos estados beneficiosos se agotan transcurrido un tiempo, pero son una ventaja en las batallas más cortas. Como Lightning está actuando principalmente como fulminador, pueden ser una combinación adecuada para ella hasta la batalla final del capítulo.



CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Lente Libra	
Ⓑ	Funda antidolor	
Ⓒ	Banda rúnica (x2)	
Ⓓ	Umbra	
Ⓔ	3.600 guiles	
Ⓕ	Aro de oro	
Ⓖ	Conductor perfecto	
Ⓗ	Vapor de éter	

Puente de mando

Acceso al puente



ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Asaltador PSICOM	Emplea Esna y Cura+ para curarse a sí mismo y a sus compañeros más próximos.	228
Dinamitero PSICOM	Posee unos potentes ataques físicos y entra fácilmente en estado de aturdimiento. Debes ocuparte de él en primer lugar cuando forme parte de un grupo de enemigos mezclados.	229
Carey rojo	Posee una resistencia descomunal al daño y el poderoso ataque Bioláser. Es débil cuando entra en estado de aturdimiento.	232
Estratega PSICOM	Tiene un nivel muy alto de VIT. Todos los daños por ataques mágicos y por elementos (excepto al elemento tierra) se reducen a la mitad. Usa Antimagia, AntiEscudo y AntiCoraza.	229
Guardiana PSICOM	El daño por ataque físico o mágico se reduce a la mitad. Usa estados beneficiosos al inicio de la batalla.	229
Dragontino PSICOM	El daño provocado por aire se reduce a la mitad. Su habilidad Misiles causa bastante daño.	229
Baldanders	Resistencia descomunal al daño y al efecto de estado hasta que se destruye su blindaje.	246

Nota: aunque ahora tengas la opción de cambiar la integración de tu grupo, te recomendamos encarecidamente que permanezcas con el que tienes actualmente. Retomaremos este asunto en breve.

Activa el panel de control que hay a la izquierda del terminal de servicio para que se extienda un puente a la siguiente plataforma. Deberás utilizarlos en toda la zona de Acceso al puente. La ruta que tomes depende más bien del valor que des a las recompensas que contienen las cápsulas de tesoro. Sin embargo, te recomendamos que cojas al menos el Aro de oro, accesorio que aumenta tu VIT en 250.

Recuerda que puedes ver a los enemigos que te esperan más adelante si miras al borde de cada mirador (fig. 8). Puedes decidir a qué enemigos deseas eludir. Dicho esto, si usas la formación Tantalus para los incómodos cambios durante los enfrentamientos con rivales más fuertes o más numerosos, no habrá quien te tosa.

8

Si ni siquiera estás cerca de los cristales del siguiente nivel de rol en el Cristarium para tus tres personajes principales, te sugerimos que inviertas algo de tiempo en adquirir PC en la zona Acceso al puente para mejorar tu grupo antes de aproximarte a la siguiente señal de ruta. Cuando estés satisfecho con los progresos, crea una nueva formación: Guerrero bendito (sanador + inspirador + castigador). También debes equipar a Hope con el accesorio Aro de oro (ya que es el miembro más débil de tu grupo) y darle a Lightning tus dos Aros de carbono.

Combate importante: Baldanders. Al igual que en el anterior enfrentamiento con el grifo acorazado, debes destruir el blindaje de este enorme adversario para que disminuya su fuerza general y la frecuencia de sus ataques. Comienza usando Galima para tener habilidades protectoras (y, con suerte, lanzar Freno sobre la parte principal del cuerpo de tu enemigo). Tantalus es la formación más segura que puedes escoger a partir de este momento, pero puedes utilizar de forma breve Ataque implacable para acelerar el proceso de llenado de la barra de cadena cuando todos los miembros del grupo tengan salud. Sin embargo, esta técnica es algo arriesgada.

AFINIDAD ELEMENTAL DEL BLINDAJE

Blindaje	Punto débil
Costado izquierdo externo	Rayo
Costado izquierdo interno	Fuego
Costado derecho externo	Frío
Costado derecho interno	Agua

9

Cada costado externo e interno es por sí mismo débil a un elemento. Para acelerar las cosas, usa una Lente Libra o apunta manualmente al punto débil correcto con la opción Habilidades.

Una vez que todos los costados externos e internos hayan sido destruidos, Baldanders pierde toda la resistencia al daño y la inmunidad general a los estados alterados. Cambia inmediatamente a la formación Galima para fortalecer a los miembros del grupo con Escudo, Coraza y Velo, e inflige correctamente un par de habilidades más. A continuación, puedes utilizar la combinación de formaciones Ataque implacable y Tantalus para aturdir a tu oponente y empezar a infligirle mayor cantidad de daño.

Los ataques básicos que utiliza Baldanders son bastante fuertes, pero su habilidad Pulsión de muerte (que se produce una vez que tu enemigo entra en estado de aturdimiento) tiene el poder de acabar con todos los miembros del grupo de una sola tacada. También restablece completamente la barra de cadena, incluso si tu enemigo está aturdido. Puedes intuir que va a utilizar este poderoso ataque porque se producirá un sonido de "activación" muy ruidoso y característico (fig. 9). Es muy importante que te asegures de que todos los miembros de tu grupo tengan la salud al completo antes de que se libere dicho ataque aproximadamente 25 segundos después de oír el sonido. En este punto, la formación Guerrero bendito resulta inútil. Cambia inmediatamente a esta formación cuando aparezca el título del ataque y Hope activará los estados beneficiosos vitales mientras que tú curas manualmente con Lightning. Antes de que el ataque cause efecto, cambia a la formación Solidaridad. Esto reducirá el daño total causado y hará que Hope cure a Lightning en el momento en que ella más lo necesita. Después, puedes volver a cambiar a la formación Tantalus para que Hope continúe con la curación mientras que Lightning y Fang se encargan de tu resistente enemigo.

En caso de que las cosas se tuerzan, siempre puedes invocar a Odín para eludir en el último momento a la muerte. Cuando la batalla esté a punto de finalizar, puede que Baldanders utilice el estado alterado Condena sobre el líder de tu grupo, el cual no tiene cura. No te asustes: tienes mucho tiempo todavía para acabar con él.

DESCANSO

Como ya has llegado a la mitad de la historia (aunque no a la mitad del juego, todo hay que decirlo), es un buen momento para familiarizarte con algunos sistemas y aspectos que van a ser muy relevantes en las horas de juego que te quedan. También te proporcionamos secciones de "Información complementaria" que enlazan con los capítulos del recorrido. Si aspiras a completar el 100% del juego y no te importa conocer datos relevantes, esta información te servirá para planificar un recorrido perfecto.



Cambio de miembros

Aunque puedas cambiar el líder y la composición del grupo, te recomendamos que sigas con Lightning, Fang y Hope. De hecho, hay una razón de peso para usar esta alineación durante casi toda la aventura, puesto que te permite acceder a los seis roles y, además, estos miembros son muy fuertes en sus arquetipos especializados.

Nuestro recorrido presupone que vas a elegir este grupo de aquí en adelante, pero no significa que no puedas usar otras formaciones o que éstas sean peores. Simplemente, esta configuración te proporciona la mejor combinación de habilidades y puntos fuertes. Éstas son las razones:

- **Fang:** los protectores no han sido necesarios hasta el momento, pero cobrarán más importancia en el capítulo 10. A partir del capítulo 11, serán muy valiosos. Puede que Snow sea ligeramente más fuerte con este rol que Fang debido a su gran VIT, pero ella tiene un parámetro de ataque físico superior que puede llegar a un nivel más alto que cualquier otro personaje. Además, su nivel de castigador le da ventaja.
- **Hope:** como tiene el mayor parámetro de ataque mágico posible, es poderoso como sanador y protector. Sus habilidades como inspirador se centran en un incremento defensivo hasta el tercer nivel de su Cristarium, que suele ser más importante que las habilidades ofensivas que Sazh proporciona hasta un punto más avanzado de su desarrollo.
- **Lightning:** debes elegir al líder dependiendo de las habilidades que tengan disponibles, el número de segmentos de su barra BTC y los roles que dominen, puesto que jugar como protector o inspirador no es muy divertido. Como Lightning es tan polifacética y puede usar gran variedad de habilidades, es la ganadora de esta competición tan particular y podría afirmarse que es el personaje más interesante con el que jugar.

El usar un grupo principal tan establecido tiene una ventaja: te permite nombrar "superespecialistas" a Vanille, Sazh y a Snow. Es muy caro desarrollar a los personajes cuando llegas al último nivel del Cristarium. Como el trío principal necesita ser flexible con sus roles, te llevará mucho tiempo lograr los cristales del nivel de rol final que te permiten aumentar de manera increíble la efectividad de un personaje. Si pretendes completar el juego al 100%, cumplir las misiones adicionales y acabar con los enemigos opcionales, usa todos los PC acumulados en un único rol porque puede ser muy útil más adelante.

INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Tema	Página
Composición del grupo	186
Formación	146
Especialidad del personaje	154
Desarrollo de rol opcional	180

Armas y accesorios

En cada capítulo, los enemigos generales y los jefes son más letales, así que la selección y modificación de armas y accesorios pueden tener repercusiones a largo plazo.

Cada personaje puede usar ocho clases diferentes de armas con características diferentes. Existen ocho armas iniciales que pueden mejorarse dos veces, lo que suma un total de 24 armas por personaje. Algunas están más equilibradas y otras ofrecen más ataque físico y poca magia, o viceversa. En cambio, otras tienen habilidades de equipo que garantizan un aumento especial, pero que sacrifican el ataque físico y la magia. Aunque no tengas acceso a todo ahora, es el momento de fijarse en el equipo que usan tus personajes y planificar.

Aunque los aumentos de parámetros sean importantes, las armas con habilidades de equipo ofrecen un rendimiento que compensa su menor ataque físico y magia. Cada arma y accesorio del juego pertenece a una categoría específica. Combina dos o más armas o accesorios con un personaje, y conseguirás una habilidad extra. Suele ser una mejora menor y discutible, pero algunas habilidades extra son verdaderamente poderosas.

Fíjate en la Aceleradora de Lightning y el accesorio Paño tempranero, por ejemplo. Por separado, no son especialmente imponentes. La habilidad extra de la Aceleradora es "Carga BTC", que aumenta ligeramente la barra BTC cuando atacas a tus enemigos. El Pañuelo tempranero es algo decepcionante porque solo carga un segmento de la barra BTC al comienzo del combate. Sin embargo, obtendrás la habilidad extra "Velocidad BTC +10%" si los combinas, lo que supone bastante diferencia. En una pelea larga te proporciona un ataque extra por cada diez que realices, y esto sin haber planificado nada con otras habilidades de equipo existentes.



Si quieres crear el grupo definitivo, la especialización es vital. Ten en cuenta el rol principal de cada personaje y escoge las armas y accesorios que complementen su punto fuerte con poderosos aumentos.

INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Tema	Página
Armas	207
Accesorios	213
Habilidades extra	194
Modificaciones de arma	218
Ajustes de equipo	194
Materiales	216

Cristarium

Las nuevas mejoras disponibles cuando se amplía el Cristarium en el capítulo 10 son muy caras, puesto que los siguientes niveles de rol están llenos de cristales de entre 4.000 y 10.000 PC. Eso sí, la recompensa es muy alta en proporción. Soluciónalo consiguiendo primero todos los cristales que valgan menos de 2.000 PC y después consulta la siguiente tabla para plantear tus opciones. Te recomendamos que te centres primero en conseguir el nivel de rol de la disciplina más importante de cada personaje siguiendo los desvíos y puntos de interés que se detallan en la sección Notas.

Si quieres conseguir habilidades individuales, recuerda que puedes recorrer los "caminos" periféricos del Cristarium y volver más tarde. Deberías ignorar también los cristales de habilidad PT cuando controles personajes que no son líderes del grupo.

PRIORIDADES DEL CRISTARIUM

Miembro del grupo	Mejor camino	Notas
Fang	Castigador, protector y obstructor.	Venganza y Accesorio (protector) dan muchas opciones, pero cuesta una fortuna conseguirlos enseguida. Algia y Algia+, sin embargo, son más fáciles de conseguir con el rol obstructor y merece la pena invertir en ellas.
Hope	Sanador, inspirador y fulminador.	Las habilidades Accesorio, Lázaro y Salud son muy buenas, y no debes ignorarlas con el rol sanador. El Nivel BTC de Hope es muy parecido al nivel de rol del inspirador. Por eso puede ser mejor desarrollar ese grupo de habilidades antes que el rol fulminador.
Lightning	Fulminador, castigador y sanador.	Antimagia y Nivel BTC (castigador) son unos objetivos muy tentadores antes de conseguir el nivel de rol de fulminador.

Otros temas de interés

Hay muchos otros temas que merecen la pena tratar, por ejemplo:

- Cómo maximizar la barra de cadena y el crecimiento de la bonificación por cadena.
- Cómo valorar cada efecto de estado y su incidencia en un objetivo afectado.
- Descubrir qué vas a conseguir con tus PC en el Cristarium.
- Cómo acumular o generar monedas.
- Como conseguir PC y materiales para desarrollar a los miembros del grupo.

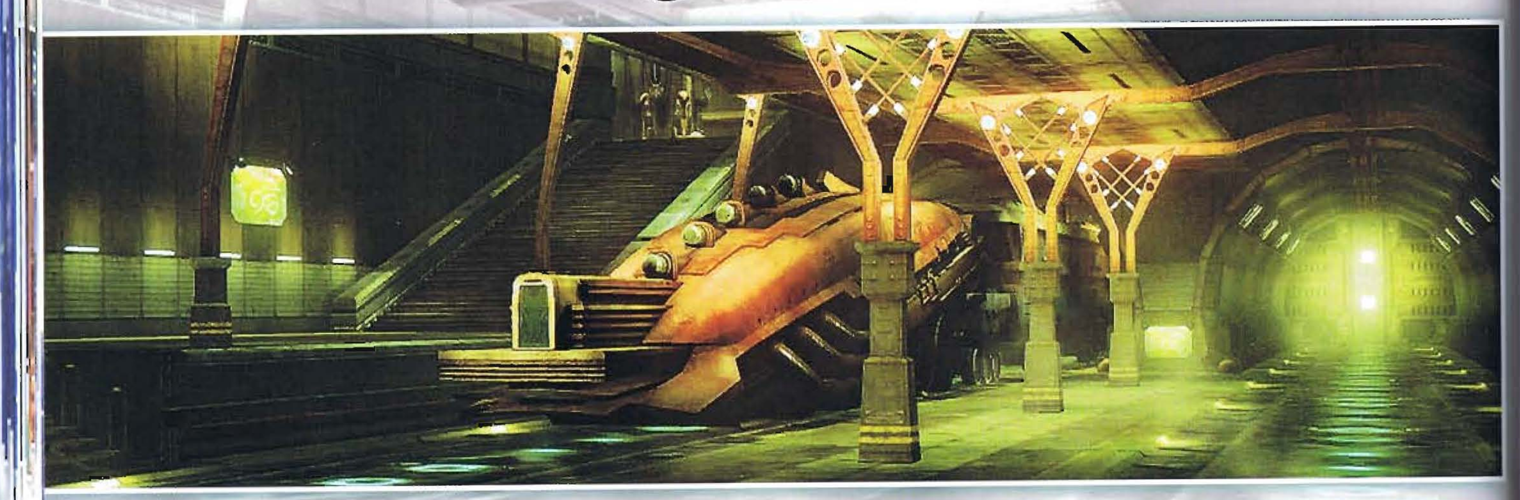
El siguiente cuadro indica las referencias de las secciones de esta guía en las que encontrarás todos los detalles sobre estos temas.

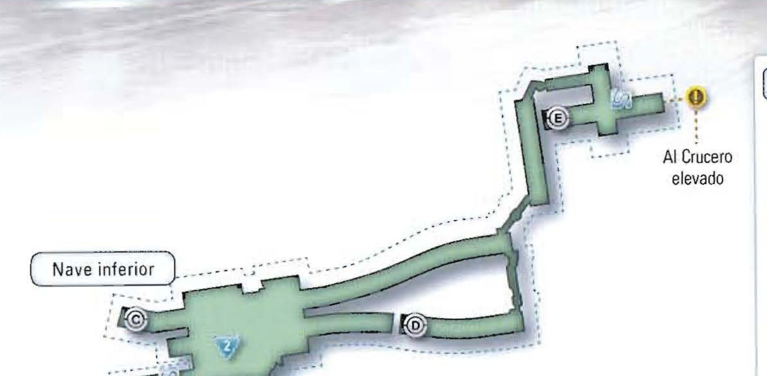
INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Tema	Página
Barra de cadena	140
Estados alterados y beneficios	142
Análisis de la habilidad	188
Conseguir guiles	145
Sugerencias importantes	144

CAPÍTULO 10

QUINTA ARCA





ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Jenízaro	Posee una gran resistencia al daño hasta que entra en estado de aturdimiento. Es débil frente al fuego y al elemento rayo.	242
Fusible	El daño por ataque físico se reduce a la mitad. Es débil frente al frío, pero absorbe el elemento rayo. Puede autodestruirse provocando un daño devastador.	243
Noctiluca	Débil frente al fuego y el frío, pero el daño por agua se reduce a la mitad.	237
Flan fluorescente	Es débil frente al fuego, pero absorbe el agua. Inflige Veneno y dos de ellos pueden unirse y formar un flan alquímico.	239
Flan alquímico	Tiene un alto nivel de VIT. Es débil contra el fuego, pero absorbe el agua. El daño por ataque físico se reduce a la mitad y tiene ataques muy potentes.	239

Cápsulas de tesoro

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Amuleto de héroe	
Ⓑ	Carcasa de bom (x8)	
Ⓒ	Amuleto de mago	
Ⓓ	Aceite medicinal (x10)	
Ⓔ	Ajorca iridiscente	

Preparación para el combate

Una de tus primeras tareas debe ser el reunir un grupo equilibrado y configur sus formaciones. De nuevo, te recomendamos a Lightning, Fang y Hope com el grupo más polivalente de todos (si no lo has leído, consulta el apartad "Cambio de miembros" en la página 66 para conocer las razones).

Sugerencia de configuración

Formación	Lightning	Fang	Hope
Ataque implacable	Fulminador	Castigador	Fulminador
Tantalus	Fulminador	Castigador	Sanador
Ataque delta	Castigador	Protector	Fulminador
Solidaridad	Castigador	Protector	Sanador
Denuedo	Sanador	Protector	Inspirador
Perseveración	Sanador	Obstructor	Inspirador

En el Cristarium, lo más importante a corto plazo es que Fang complete tod los cristales de castigador disponibles y desbloquee nuevas habilidades del protector. Aparte, intenta conseguir los cristales de nivel de rol, que pued suponer una gran diferencia para la efectividad general de un personaje. cuanto a la nueva función de roles (con la que podrás desarrollar a personajes en tres disciplinas "opcionales"), es importante que no mejore tus personajes en sus roles de especialidad existentes hasta bastante adelante.

1 Habla con todos los miembros del grupo si quieres, y después recorre el túnel hasta que aparezca un aviso. Selecciona "Sí." para continuar. Aparte de un diálogo opcional, no hay mucho más que ver en esta zona.

Los jenízaros tienen una resistencia increíble hasta que los aturdes, pero entonces se lanzan decididos al combate. Si van en grupos de dos o tres, pueden herir seriamente al grupo con sus potentes ataques en muy poco tiempo. Los fusibles son primos hermanos de los boms que has visto antes. Salvo que los destruyas enseguida, podrán activar su habilidad Kamikaze con lo que pueden herir muy seriamente (o incluso desactivar) a los miembros del grupo.

Cuando llegues al grupo compuesto por un jenízaro y dos fusibles, ignora las alarmas y corre hasta el camino más cercano (fig. 1). Los tres olvidarán tu presencia inmediatamente y podrás acercarte sigilosamente al torpe robot por la espalda para lanzar un ataque sorpresa.



1

2 En la nave inferior encontrarás más caras conocidas, pero no presupongas nada basándote en tu experiencia con otros enemigos similares.

Las noctilucas solo tienen un ataque, pero lo usan para absorber VIT y por tanto son peligrosos si van en grupos numerosos. Puedes usar la formación Ataque delta si tienes que enfrentarte a más de cinco a la vez. El flan fluorescente parece un enemigo de poco nivel con un ataque bastante débil que inflige el estado alterado Veneno a corto plazo. Salvo que los derrotes rápidamente, dos de ellos usarán su habilidad exclusiva Fusión para combinarse y formar un enemigo más fuerte: el flan alquímico (fig. 2). Gracias a su gran VIT y a la resistencia a los daños físicos, este adversario echará por tierra tus estrellas, así que es prudente tomar medidas preventivas. Si ves un flan fluorescente haciendo una Fusión, atácalo inmediatamente. Durante el proceso de transformación es vulnerable, así que puedes mermar su barra de VIT (que se traspasa a su nueva forma), o incluso acabar con él antes de que complete su metamorfosis.





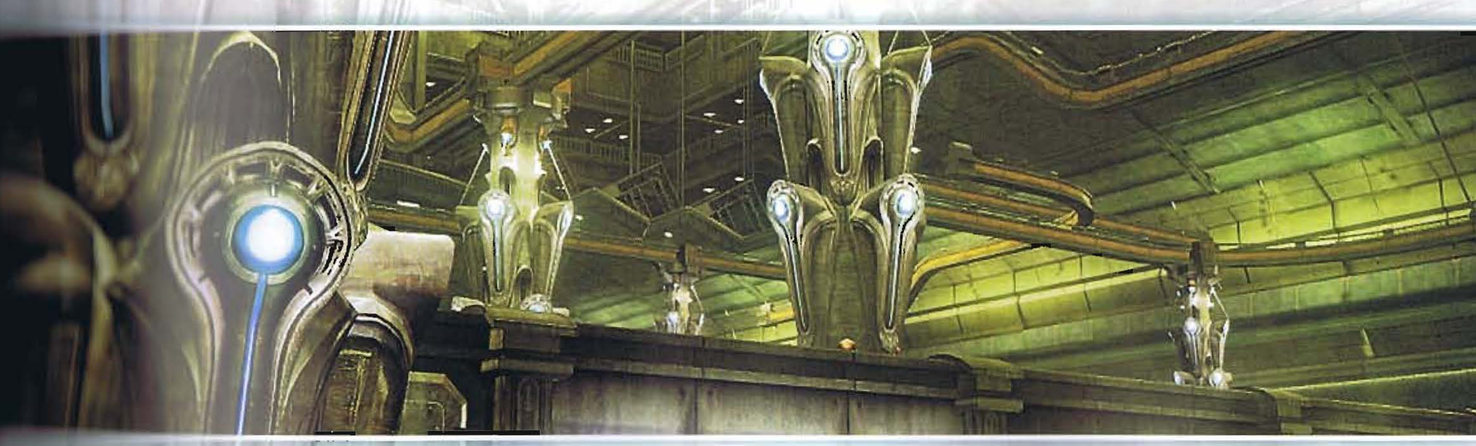
2

En el túnel de la izquierda, quizás necesites usar un protector (con un Ataque delta o, mejor aún, Solidaridad) para hacer frente a la ráfaga de daño inicial cuando te enfrentes a los noctilucas y flanes fluorescentes. Mata primero a los enemigos que tienen pinta de babosa. Al final del túnel, dirígete hacia la derecha y salta. Encontrarás un grupo de diez noctilucas rodeando una cápsula de tesoro (consulta "Sugerencia importante") y después continúa hacia la ruta.

Sugerencia importante: subir de nivel

Hay algunas oportunidades de conseguir PC y materiales de los enemigos en las zonas del nártex y de la nave inferior. Los fusibles son fáciles de matar, pero su botín raro es Carcasa de bom (con un valor de unos 250 EXP). Lleva más tiempo acabar con los jenízaros, pero cada uno otorga 256 PC y objetos con gran valor de EXP.

La situación más interesante es la que ofrece un grupo de noctilucas que protegen una cápsula de tesoro en la nave inferior. Puedes derrotarlos fácilmente (especialmente si lanzas un ataque sorpresa, algo a lo que parecen bastante vulnerables). Vuelven a aparecer enseguida (da cuatro "saltos" en la entrada del túnel) y ofrecen una recompensa interesante de 640 PC por combate. Si editas temporalmente Ataque implacable para que Lightning sea castigador (creando la formación Avalancha), podrás matar a los diez en apenas veinte segundos con una combinación de ataque sorpresa y varios Golpes circulares de Lightning y Fang. Podrás conseguir miles de PC en muy poco tiempo.





Crucero elevado

Desde la Nave inferior

Nave mayor

Hasta la Nave

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Skatene	Posee ataques poderosos y coordina su acción con otros de su especie. Puede ser lanzado.	236
Stikini	Induce el estado Postración y coordina su acción con otros de su especie. Puede ser lanzado.	236
Fusible	El daño por ataque físico se reduce a la mitad. Es débil frente al frío, pero absorbe el elemento rayo. Puede autodestruirse provocando un daño devastador.	243
Berserker	Es inmune al fuego, pero débil contra el elemento rayo. El daño por ataque físico o mágico se reduce a la mitad y puede usar Sable místico para crear un Sable volador.	242
Sable volador	Solo se encuentra cuando se lo invoca en los combate contra berserkers. Es inmune al fuego, pero débil contra el elemento rayo. No otorga objetos ni PC.	243

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	600 guiles	
Ⓑ	Rigel	

3 Al igual que los súcubos e íncubos con los que te encontraste al principio de la aventura, los stikinis y skatenes tienen habilidades que se complementan. El primero debilita a tu grupo y el segundo los apalea hasta que se rinden. Ataca siempre al stikini primero: su capacidad para infligir Postración (aunque solo sea temporalmente) puede desbaratar tus planes, mientras que su baja VIT y Resistencia a cadena hacen que puedas vencer rápidamente.

Puedes lanzar un ataque sorpresa con el segundo par de stikinis y skatenes si, desde la entrada, sigues el camino del muro izquierdo de la cámara. Después, acércate sigilosamente y por la espalda del que esté más cerca (fig. 3). Sigue por el muro exterior (en vez de seguir las señales de ruta) y podrás repetir este truco de nuevo con la tercera pareja. Esta vez van acompañados de un fusible (al que debes destruir después de neutralizar al stikini).



3

4 Los dos berserkers (a los que debes enfrentarte por separado) pueden tener mucha VIT, una alta resistencia al daño y ataques físicos y de magia muy poderosos, pero también son muy lentos. Comienza con un ataque sorpresa y verás que el combate será facilísimo. Si alguno te ve, atráelo hasta la puerta y espera en el umbral hasta pierda el interés. Después, vuélvete con sigilo e inténtalo de nuevo (fig. 4). En cuanto aturdas a un berserker, puedes jugar con él con un Lance vertical. Cuando se restablezca la barra de cadena, haz todo lo posible para aturdirlo de nuevo. No cambies a ninguna formación que no sea Ataque implacable: lucha con él ininterrumpidamente hasta que caiga.

Si no comienzas con un ataque sorpresa, el berserker seguramente usará la habilidad Sable místico e introducirá un nuevo enemigo en la lucha: el Sable volador. La mejor estrategia es aturdir rápidamente al berserker y después eliminar a su creación. Ten en cuenta que estos berserkers no reaparecen cuando los eliminas: solo tendrás que enfrentarte a ellos una vez. Atraviesa la siguiente puerta y activa el interruptor para hacer descender el ascensor.



4

Tácticas de ataque por sorpresa

- Ten especial cuidado con los enemigos que surgen del suelo (por ejemplo, los flanes como el flan fluorescente) o bien con aquellos que permanecen inmóviles y lanzan partes de su cuerpo, como los blindados medianos del tipo del represor. Si corres y los tocas antes de que termine la animación (o bien antes de que otros enemigos te vean), podrás lanzar un ataque sorpresa.
- Aunque la agresividad y la tenacidad de los siguientes adversarios en modo "alerta" sean muy diversas, normalmente podrás dejar atrás a todos excepto a los más rápidos. Pon distancia entre el líder del grupo y los enemigos que lo persigan para intentar de nuevo un comienzo del combate perfecto.
- Puede que los enemigos no te detecten si te escondes detrás de muros o barreras bajas, o bien si estás a una altura diferente. Hay algunos casos en los que una ligera transición entre dos superficies (un puente y una plataforma, por ejemplo, o bien si atraviesas una puerta (puede impedir que detecten al líder del grupo. Una buena táctica es correr y atraer al enemigo hacia una de estas barreras, atravesar esa frontera invisible cuando se acerquen (lo que deshabilitará la alerta) y después lanzar un ataque sorpresa antes de que vuelvan a su posición original. Intenta identificar y explotar estos "puntos ciegos" siempre que puedas.



ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Diablillo	Es un enemigo débil que cae enseguida, pero puede conseguir refuerzos si sobrevive el tiempo suficiente.	235
Flan fluorescente	Es débil frente al fuego, pero absorbe el agua. Inflige Veneno y dos de ellos pueden unirse y formar un flan alquímico.	239
Flan alquímico	Tiene un alto nivel de VIT. Es débil contra el fuego, pero absorbe el agua. El daño por ataque físico se reduce a la mitad y tiene ataques muy potentes.	239
Gran bégimo	El daño por magia solo hace un 10% de lo normal. Su barra de cadena crece lentamente e inflige el estado alterado Dolor cuando se pone en pie.	240
Noctiluca	Débil frente al fuego y el frío, pero el daño por agua se reduce a la mitad.	237
Cid Raines	Usa e inflige diversos estados alterados. Reduce a la mitad los daños físicos y mágicos con Guardia, y los reduce permanentemente tras la transformación. El ataque Rayo seráfico deja la vida de los miembros del grupo pendiente de un hilo.	246

Hasta el Crucero intermedio

Coro

Desde la Nave mayor

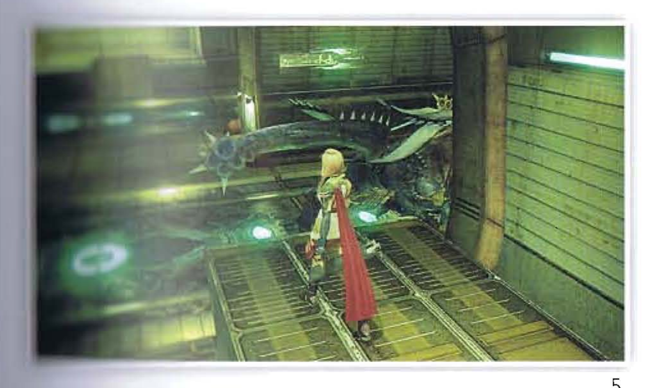


CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Amuleto del espíritu	
Ⓑ	Alicanto	
Ⓒ	Uña de coloso (x7)	
Ⓓ	Pulsera metálica	
Ⓔ	Vapor de éter	

Puedes emboscar fácilmente a los dos primeros grupos de enemigos de la zona de la Nave interior con ataques sorpresa si saltas a su lado desde las plataformas elevadas. Cuando te embosquen cuatro flanes fluorescentes, cambia a Tantalus inmediatamente en caso de que no puedas evitar que dos de ellos se unan para formar un flan alquímico con toda la salud. Después, mata primero a los enemigos más pequeños que queden. Cuando te encuentres con el gran bégimo, intenta acercarte por la espalda para lanzar un ataque sorpresa que reducirá el combate a una mera formalidad. Si te detecta, retírate a la plataforma más cercana e inténtalo de nuevo (fig. 5).

Cuando salgas del túnel y llegues a una cámara más grande, puedes adentrarte en el breve desvío que lleva a una cápsula de tesoro. Cuando llegues a un indicador azul, tendrás que enfrentarte a diez noctilucas. Después del siguiente grupo de saltos, te esperan cuatro noctilucas y un gran bégimo. Supondrá un gran esfuerzo terminar con este último sin un ataque sorpresa. Cuando termines con sus añadidos, usa los estados alterados AntiCoraza y Maldición; después, machácalo hasta que se ponga en pie. Se restablecerá toda su VIT, pero la bonificación por cadena acumulada te permitirá matarlo antes de que la barra de cadena se llene. Sin embargo, en caso de que use su habilidad Algia de [illegible], tendrás que curar a Fang con Esna para terminar el combate (te aconsejamos hacerlo manuablemente con Lightning y la formación Perseveración). Habrá dos grandes bégimos más cuando entres en el túnel que lleva a la siguiente señal de ruta.


5

Combate importante: Cid Raines. Es uno de los enfrentamientos más divertidos porque tendrás que vértelas con un adversario que cuenta con gran variedad de ataques y habilidades. El enfrentamiento se divide en dos partes: un primer intercambio en el que Raines apenas traza sus intenciones, seguido de una transición consistente hacia una segunda parte larga y peligrosa en la que tendrás que utilizar tu conocimiento acerca de su comportamiento, pero sin ninguna indicación en pantalla que te guíe.

Durante la primera parte de la pelea, permanece atento a estos movimientos para conocer sus intenciones:

- **Castigador:** Raines usará diversos ataques, como el Lance vertical, durante los combos físicos.
- **Protector:** Raines usará Guardia para defenderse.
- **Sanador:** Raines se librará de los estados de aturdimiento y se curará. No te preocupes, la barra de cadena es tu premio más preciado.

Raines es vulnerable a Freno y Óminus, así que lo primero que tienes que hacer es cambiar a Perseveración para infligir ambos y dejar que Hope


6

ayude al grupo. Rota la cámara para ver claramente cómo Fang golpea con éxito a tu adversario con las habilidades de debilitación.

Cuando cumplas estos primeros objetivos y tu grupo esté protegido por lo menos con Coraza y Escudo, usa Ataque delta mientras él esté con Castigador para que Fang absorba su ira. El modo Protector es tu oportunidad de cambiar a Ataque implacable y aumentar su barra de cadena, o bien puedes curarte mientras aplicas los estados beneficiosos y alterados que no hayas usado. Es muy importante mantener al grupo en las mejores condiciones: usa Solidaridad cuando se requiera un protector y Perseveración cuando Raines se defienda. Puedes usa el estado Sanador para atacar, curar o ayudar, pero solo hasta que la barra de cadena se llene al 60%. En ese momento, deberías usar un Ataque delta o Solidaridad en todo momento excepto cuando use la habilidad Guardia.

¿Por qué hay que tomar esta precaución? En cualquier momento antes del primer aturdimiento, Raines usará su habilidad Metamorfosis (fig. 6) y comenzará la segunda fase del conflicto. Después, vendrá el Rayo seráfico, un ataque letal que dejará a todos los miembros del grupo muy malheridos, incluso aunque haya un protector. Cambia a Solidaridad inmediatamente para curarlos. Raines usará este ataque aleatoriamente durante el resto del enfrentamiento mientras no use la habilidad Guardia.

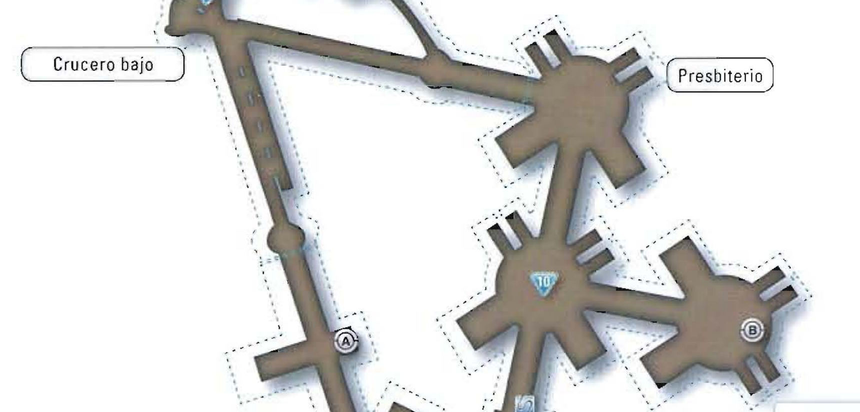
Podrás reducir el tiempo de combate con una técnica muy inteligente. Justo antes de que su barra de cadena se llene por primera vez, Cambia la formación a Ataque implacable. Cuando quede aturdido, espera a que Fang use Lance vertical y después sincroniza los ataques para hacer malabares con él en el aire todo el tiempo posible. La mejor técnica es retrasar los ataques mágicos hasta el último golpe del asalto aéreo inicial de Fang. En ese momento, abre fuego. Puedes usar Ⓐ/Ⓨ para lanzar ataques avanzados y que así permanezca en el aire cuando sea necesario. De este modo evitarás que use Guardia, que reduce drásticamente el daño que infliges.

Cuando pase el primer aturdimiento, Raines contará con los tres "modos" perceptibles, pero no recibirás ningún aviso especial. Continúa como antes, pero ten cuidado con el uso de Ataque delta y Solidaridad en todo momento salvo que esté usando Guardia. En este momento podrás usar Perseveración, y después cambiar brevemente a Ataque implacable hasta que el nombre del ataque desaparezca. Finalmente, él usará una variedad de estados alterados y beneficiosos cuando la pelea se acerque a su final. Solidaridad puede ser tu mejor opción defensiva en este momento, a pesar de que reduzca tanto tu progreso. Cuando consigas aturdirlo por segunda vez, usa la táctica de "malabares" de antes para protegerte contra su posible Guardia.

Al final del combate, recibirás el accesorio Tetracorona, una expansión del Cristarium y un pase electrónico para Regalos Moguri en los terminales de servicio.

INICIO RÁPIDO
RECORRIDO
ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
INSTRUCCIONES DE USO
CAPÍTULO 01
CAPÍTULO 02
CAPÍTULO 03
CAPÍTULO 04
CAPÍTULO 05
CAPÍTULO 06
CAPÍTULO 07
CAPÍTULO 08
CAPÍTULO 09
CAPÍTULO 10
CAPÍTULO 11
CAPÍTULO 12
CAPÍTULO 13
MISIONES SECUNDARIAS





CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Sello de ninfa	
Ⓑ	Biosensor (x3)	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Fusible	El daño por ataque físico se reduce a la mitad. Es débil frente al frío, pero absorbe el elemento rayo. Puede autodestruirse provocando un daño devastador.	243
Flan fluorescente	Es débil frente al fuego, pero absorbe el agua. Inflige Veneno y dos de ellos pueden unirse y formar un flan alquímico.	239
Flan alquímico	Puede tener un alto nivel de VIT. Es débil contra el fuego, pero absorbe el agua. El daño por ataque físico se reduce a la mitad y tiene ataques muy potentes.	239
Jenízaro	Posee una gran resistencia al daño hasta que entra en estado de aturdimiento. Es débil frente al fuego y al elemento rayo.	242
Stikini	Induce el estado Postración y coordina su acción con otros de su especie. Puede ser lanzado.	236
Diablillo	Es un enemigo débil que cae enseguida, pero puede conseguir refuerzos si sobrevive el tiempo suficiente.	235
Gran bégimo	El daño por magia solo hace un 10% de lo normal. Su barra de cadena crece lentamente e inflige el estado alterado Dolor cuando se pone en pie.	240
Skatene	Posee ataques poderosos y coordina su acción con otros de su especie. Puede ser lanzado.	236
Berserker	Es inmune al fuego, pero débil contra el elemento rayo. El daño por ataque físico o mágico se reduce a la mitad y puede crear un Sable volador.	242
Sable volador	Solo se encuentra cuando se lo invoca en los combate contra berserkers. Es inmune al fuego, pero débil contra el elemento rayo. No otorga objetos ni PC.	243

7 Cuando salgas del coro por el ascensor para llegar al crucero intermedio, prepárate para la emboscada de tres fusibles que caerán desde arriba durante el descenso. Si te das prisa, podrás comenzar un ataque sorpresa y terminar el combate en diez segundos. En la primera cámara más amplia, puedes usar los pasillos exteriores (fig. 7) y "escaleras" para evitar dos batallas a tres bandos con flanes y jenízaros. Podríamos recomendarte luchar contra ellas para conseguir PC. Sin embargo, tiene truco: a diferencia de otros enfrentamientos similares al comienzo del juego, ahora debes abordar por la espalda a tus enemigos para conseguir un ataque sorpresa y la inmunidad para atacar hasta que un grupo quede eliminado. Si no, ambos grupos te atacarán enseguida.


7

8 Tras la animación al entrar a Synthronon, avanza ligeramente y corriendo para derrotar a los cuatro fusibles. Si te quedas quieto durante el primer combate, los tres jenízaros deberían avanzar unos pasos (fig. 8) y después se girarán sin detectarte, lo que te supone una ocasión perfecta para lanzar un ataque sorpresa. Si no, tendrás que cambiar la formación a Ataque delta o Solidaridad para sobrevivir a la primera mitad de una dura pelea. Cuando te encuentres al stikini y dos jenízaros, mata al primero para evitar el estado alterado Postración.


8

11 Es muy complicado conseguir un ataque sorpresa contra los dos jenízaros con diablillos, pero merece la pena luchar por la recompensa de 1.024 PC. Comienza con un Ataque implacable y apunta a los diablillos; después, cambia a Tantalus hasta que solo quede un jenízaro. Sin embargo, deberías comenzar con un ataque por la espalda contra el gran bégimo del puente inferior.


9

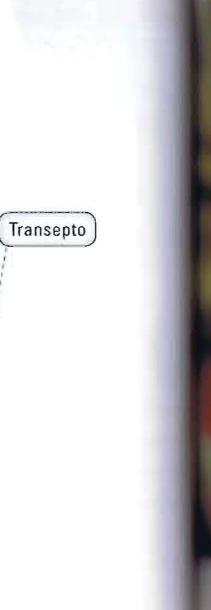
Sugerencia importante: el botín raro de los cuatro fusibles de la primera sala del presbiterio (fig. 9) es Carcasa de bom (que vale aproximadamente 250 EXP). Apenas lleva 25 segundos terminar con ellos (incluso menos con un ataque sorpresa) y ofrecen 512 PC por combate. Pueden regenerarse enseguida si vuelves hasta el puente del crucero bajo.

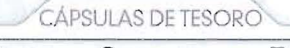
10 Cuando llegues al stikini, los dos skatene y el gran bégimo, enfréntate a ellos en el orden que te indicamos y cambia a Solidaridad cuando los stikini caigan. En caso de que consigas la sorpresa, intenta aturdir y matar a los stikini y al gran bégimo antes de que las barras de cadena se agoten. Dirígete a la izquierda hasta el camino sin salida, donde un berserker te emboscará. Esto significa que sufrirás seguramente su habilidad Sable místico, con la que creará un Sable volador. Aturde al berserker y espera a que Fang haga su Lance vertical. Después, centra tus ataques en su aliado. Cuando caiga el adversario invocado, el combate tendría que ser bastante sencillo. Ten en cuenta que los enemigos de la sala anterior quizás se hayan regenerado cuando vuelvas a la ruta, pero no pasa nada por salir corriendo hacia la salida si no quieres repetir el enfrentamiento.

Activa el ascensor y corre al centro de la planta baja y lucha con un stikini o un skatene cuando el trío tome tierra para lanzar un valioso ataque sorpresa (fig. 10).


10







CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Hueso enigmático (x2)	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Skatene	Posee ataques poderosos y coordina su acción con otros de su especie. Puede ser lanzado.	236
Berserker	Es inmune al fuego, pero débil contra el elemento rayo. El daño por ataque físico o mágico se reduce a la mitad y crear un Sable volador.	242
Sable volador	Solo se encuentra cuando se lo invoca en los combate contra berserkers. Es inmune al fuego, pero débil contra el elemento rayo. No otorga objetos ni PC.	243

11 Al igual que en enfrentamientos anteriores, acércate sigilosamente al berserker para que el encuentro sea rápido y no te cause daño. En el siguiente puente, retrocede rápidamente por la puerta para facilitar un ataque sorpresa contra los dos skatene antes de que te atrapen. Cuando atravieses el crucero retirado, te esperarán dos emboscadas más y en ambos casos terminarás enseguida si logras alcanzar a los enemigos antes de que lleguen al suelo y se "activen" de verdad.

Cuando llegues a las catacumbas, habrá dos berserkers más. Puedes atraer hacia la puerta al primero y después despacharlo cuando se gire. El segundo es extrañamente tímido si oye pasos y apartará la mirada, lo que permite un ataque sorpresa desde el otro lado de la sala si la atraviesas corriendo y esperas al momento más oportuno (fig. 11). Antes de que atravieses la puerta anterior al terminal de servicio, equipa a Vanille con el Báculo curativo (si lo compraste antes), el Talismán físico y la Tetracorona (aunque cualquier baratija que aumente la VIT bastará si no tienes ninguno de estos objetos).



11

12 **Batalla de eidolón: Bahamut.** Tienes un grupo predefinido para este encuentro: Vanille y Lightning, y Fang como líder. Para ganar el combate, solo tienes que cambiar a la formación Lakshmi primero y usar Defensa. Bahamut atacará al grupo y lanzará una sucesión de golpes salvajes, así que las cosas parecerán bastante crudas durante un rato (fig.

12

12). Lightning y Vanille lucharán en un principio para mantener al grupo con vida, pero poco a poco comenzarán a imponer medidas para hacerse con el control de la situación.

Cuando la cuenta atrás de Condena esté entre 1.000 y 700, tu grupo debería estar en bastante buena forma y la barra de VIT de cada uno será verde. Es el momento de lanzar una contraofensiva. Espera a que Bahamut termine un ataque y se retire, y cambia la formación a Ataque delta. La descarga de Lightning y Vanille aumentará la barra de Empatía. También puede ayudar bastante cambiar a Triángulo táctico (fulminador + protector + obstructor) para usar las habilidades de debilitación contra el eidolón. Mantén el ataque todo el tiempo que te atrevas (te sugerimos que lo detengas cuando la VIT de un miembro del grupo caiga por debajo del 50%) y después cambia a Lakshmi. Espera a que los dos sanadores rejuvenezcan al grupo y repite el ataque. El eidolón debería ceder enseguida cuando la cuenta atrás de Condena pase los 300.

Cuando termine el combate, Fang obtendrá la Misticita de Bahamut y ganará un segmento en su barra BTC. No te preocupes por organizar el grupo enseguida, es mejor hacerlo al comienzo del siguiente capítulo. Para continuar, recorre el camino hasta que llegues a la señal de ruta. Las siguientes animaciones son bastante largas, por lo que es buena idea volver a las catacumbas para guardar si necesitas un descanso.

VALLE CENTRAL



CÁPSULAS DE TESORO

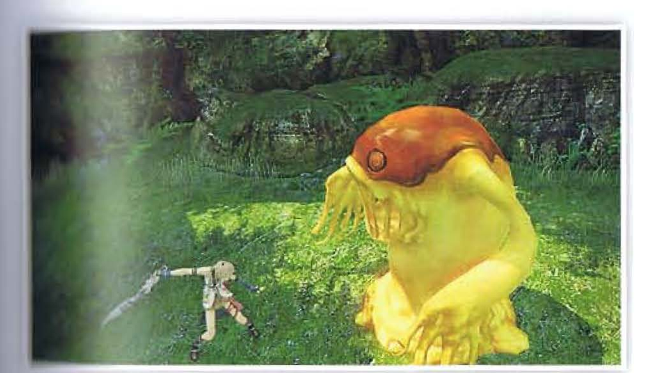
Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Partesana	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Alraune	Absorbe agua y es inmune al aire, pero es débil ante el fuego, el frío y la tierra.	237
Flan	Puede usar Fusión para formar un flan más grande. Es inmune al agua, absorbe el elemento rayo y reduce a la mitad el daño de los ataques físicos, aunque es débil contra el fuego.	239
Flan mediano	Tiene los mismos puntos fuertes y débiles que el flan, pero tiene mucha más VIT y fuerza de ataque. Puede ser lanzado.	239

1 Como Hope no está disponible, crea formaciones con Lightning, Fang y Vanille. Además de los tres personajes por defecto, crea Tantalus (fulminador + castigador + sanador) y Ataque delta (castigador + protector + fulminador). No hace falta modificar a Vanille, aunque si quieres seguir nuestra estrategia de crear "superespecialistas" para más adelante, puedes gastar todos los puntos disponibles en su rol sanador.

Ignora el camino de la derecha al principio porque no tiene salida (al menos por el momento, pero consulta el mapa). En el camino te encontrarás con alraunes, flanes y flanes medianos (fig. 1), pero no es nada con lo que no puedas enfrentarte ahora mismo.



1

2 **Batalla de eidolón: Alejandro.** Hope vuelve para unirse a Lightning y Fang y será la líder del grupo durante el combate. El enorme eidolón parece lento y pesado, pero sus combos pueden apalear a los personajes desprotegidos y derrotarlos con unos cuantos golpes debilitados (fig. 2). Por ello, es imprescindible que un protector ocupe el centro del escenario.

Cambia la formación a Ataque delta en cuanto comience el combate y ataca inmediatamente. En cuanto la VIT de cualquiera se reduzca a menos de la mitad, cambia a Lakshmi. Hope y Lightning pueden curar al grupo en cuestión de segundos. Ahora vuelve a Ataque delta para continuar con la ofensiva. Quizás necesites pasar de una formación a otra varias veces durante este combate, pero Alejandro cederá cuando la cuenta atrás de Gestalt llegue a unos 300. Hope recibirá la Misticita de Alejandro y el siempre necesario segmento adicional para la barra BTC.



2

MISCELÁNEA

- Comenzaremos con un aviso para quien tenga la tentación de mirar la lista actualizada de de productos de las tiendas. Si ardes en deseos de aumentar de nivel cuando ves la **Buena elección** (un accesorio que aumenta la probabilidad de que haya objetos tras un combate), espera un momento antes de vender todo lo que tienes para conseguirla. Primero, sus efectos son bastante imperceptibles y para recuperar su valor tendrás que pasar muchas horas luchando con tus enemigos. Segundo, conseguirás una Buena elección gratis antes de terminar el capítulo 11. Te recomendamos que reserves tus recursos para hacer compras más interesantes después.

- Aunque no haya opción de "escapar" de la batalla en Final Fantasy XIII, no olvides que la opción **"Volver hasta antes de la batalla."** en el menú de Pausa tiene una función similar. No tiene ninguna consecuencia y es una opción casi instantánea, así que puedes usarla para huir de una batalla imposible (o directamente desastrosa) o bien para acercarte de nuevo a tu enemigo sigilosamente tras un ataque sorpresa infructuoso.

- Como los protectores serán más importantes en el futuro, los jugadores que quieran maximizar su eficacia para aturdir a sus enemigos más poderosos (y aumentar a nivel estratosférico los multiplicadores de daño de sus combos en cadena) deberían plantearse usar la formación Vanguardia mística (fulminador + protector + fulminador) junto con Ataque delta. Se trata en esencia de la misma técnica que se ha usado en capítulos anteriores para que los grupos de dos componentes puedan luchar con enemigos muy superiores. Después de aumentar la barra de cadena casi un 40% con Ataque delta, cambia rápidamente a Vanguardia mística para que tus dos fulminadores puedan aturdir al adversario con más rapidez. Puedes consultar más detalles acerca de las técnicas para aumentar tu bonificación por cadena así como otros datos relevantes en la página 140 del capítulo Estrategia y análisis.



LA ESTEPA DE ARCHYLTE

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	La Zarza	
B	Ala arrancada (x5)	
C	Lente Libra (x5)	
D	2.615 guiles	
E	Colmillo espantoso (x11)	
F	Anillo de la Tierra	
G	Cactilio de juguete	
H	Naipe del Rayo*	
I	Naipe del Aire*	
J	Naipe de la Tierra*	
K	Millerita*	
L	Naipe del Fuego*	
M	Naipe del Frío*	
N	Cuero suave (x8)*	
O	Anillo del Aire*	

* Deberías intentar abrir estas cápsulas de tesoro si tienes un grupo bien desarrollado.

ENEMIGOS

Nombre	¿Pelear o evitar?	Página
Gorgonops	Pelear	234
Megistotherium	Evitar	235
Rey bégimo	Posible	240
Leyak	Posible	236
Rangda	Posible	236
Flan	Pelear	239
Flan mediano	Posible	239
Basilisco	Pelear	237
Anfisbena	Evitar	238
Duende	Pelear	240
Adamanquelis	Evitar	238
Adamantaimai	Evitar	238
Adamantodonte	Evitar	238
Cactilio	Evitar	241





Hay varias criaturas en la Estepa de Archylte que no podrás vencer, pero los más espectaculares son unos enormes seres de aspecto similar a un dinosaurio. Casi merece la pena enfrentarse a ellos una vez para darte cuenta de cuánto debe avanzar tu grupo en los siguientes capítulos hasta llegar a ser capaz de vencerlos.



La Estepa de Archylte es una zona salvaje y agreste. En ella viven gran variedad de criaturas y tiene muchos secretos que descubrir, así que es un lugar ideal para divertirse y sacar provecho. Por el momento, sin embargo, es un lugar implacable y muy peligroso. Algunas de las especies autóctonas pueden terminar con todo tu grupo con el primer ataque como si tal cosa, mientras que estarás a años luz de sus características hasta un punto más avanzado del luego. Encontrarás un recorrido de la zona (incluida una introducción a la extensa misión adicional que comienza ahora) en la siguiente sección de dos páginas.



Hay más de veinte cápsulas de tesoro en este enorme mapa, pero solo unas pocas están disponibles en este momento. No podrás acceder a algunas de ellas por culpa de algún obstáculo, mientras que otras están protegidas por poderosos enemigos que tu grupo no podrá derrotar. Estudia los cuadros de cápsulas y enemigos para conocer su ubicación y lo que contienen aquellas que pueden abrirse sin poner en riesgo tu vida.



Las "señales de salto" amarillas (como la que hay junto al estanque cercano al punto de inicio) no se pueden alcanzar ahora mismo. Da igual que las recompensas y los nuevos caminos sean muy tentadores, puesto que aún no podrás avanzar. Nuestra sección de misiones adicionales cuenta con un mapa completo de la Estepa que incluye zonas opcionales que permanecerán cerradas hasta más tarde.

Este camino cercano al punto de partida te lleva a un extenso mapa del Valle Central y podrás acceder a una zona totalmente opcional: los Montes de Yaschas. Esta amplia zona está plagada de poderosos enemigos y de oportunidades para evolucionar de nivel con objetos y PC, pero no es obligatorio que la visites todavía. De nuevo, la trataremos exhaustivamente al final del recorrido (consulta la página 116), cuando tengas más posibilidades de sobrevivir a los encuentros con tus enemigos...

3 Antes de ponerte en camino (fig. 3), deberías seleccionar a Lightning como líder del grupo y configurar tu formación (consulta el siguiente cuadro con nuestras sugerencias). También deberías empezar con Ataque delta como formación activa.

SUGERENCIA DE CONFIGURACIÓN

Formación	Lightning	Fang	Hope
Ataque implacable	Fulminador	Castigador	Fulminador
Vanguardia mística	Fulminador	Protector	Fulminador
Ataque delta	Castigador	Protector	Fulminador
Solidaridad	Castigador	Protector	Sanador
Lakshmi	Sanador	Protector	Sanador
Perseveración	Sanador	Obstructor	Inspirador



3

4 Dirígete hacia el noroeste hasta que llegues a la zona de los Altos septentrionales. El camino del norte se dirige hacia la siguiente ruta. Podrás derrotar al rey bégimo solitario que te encontrarás por el camino si lanzas un ataque sorpresa y después usas la formación prediseñada Avalancha (castigador + castigador + fulminador) antes de que se consuma el aturdimiento. Si no puedes terminar con él entonces, las cosas se pondrán feas; sin embargo, los 4.000 PC pueden hacer que merezca la pena iniciar un combate que apenas dura un minuto. Justo antes de llegar al pasillo de salida, ignora al megistotherium y al rey bégimo que te encontrarás allí (fig. 4). Es muy probable que sean demasiado fuertes para ti en este momento, aunque un equipo bien desarrollado podría acabar con ellos sacando el máximo partido a un ataque sorpresa e invocando a Odín como último recurso.

Mira a tus espaldas antes de marcharte, pero no te preocupes: tendrás oportunidades de sobra para explorar esta amplia zona más adelante.



Misión adicional Hunt: introducción

Si interactúas con las efigies podrás comenzar unas misiones especiales en las que tendrás que cazar unos enemigos específicos llamados "objetivos". Esta gran misión adicional continúa después del final de la historia y te llevará muchas horas completarla. Por ahora, puedes derrotar fácilmente a los dos primeros objetivos que te encontrarás de camino a la señal de ruta. Continúa la misión adicional más tarde, cuando tu grupo sea mucho más fuerte.

- Las efigies activas se indican con círculos parpadeantes en los mapas del juego, mientras que las "inactivas" son negras. Estas efigies durmientes pueden activarse si logras matar objetivos o bien si llegas a un punto determinado de la historia.
- Para interactuar con una efigie activa, acércate y pulsa ⊗/Ⓐ. Lee la descripción, acepta el reto o bien recházalo. Ten en cuenta la letra de "Dificultad". "D" es el nivel más fácil y "A" el más difícil.
- Si aceptas una misión, permanecerá activa hasta que la cumplas o bien hasta que aceptes otro reto de una efigie. Por tanto, solo puedes tener una misión de objetivo activa a la vez.
- Cuando comience la caza, el objetivo se indicará en el mapa con una estrella rosa.
- Cuando hayas terminado con el objetivo, podrás volver con la efigie para reiniciar la misión en cualquier momento (lo que es bastante útil si estás decidido a conseguir cinco estrellas en cada reto). En caso de que derrotes a un objetivo en diversas ocasiones, se guardará tu mayor cantidad de estrellas. Ten en cuenta que solo recibirás una vez la recompensa que obtienes después de cada combate. En los siguientes enfrentamientos recibirás PC y menos objetos (normalmente, materiales).





4



MISIÓN 01: EL JÚBILO DEL VIAJERO



Objetivo:	Ectoflán
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Localización del objetivo:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Dificultad:	D
Condición para desbloquear:	ninguna
Recompensa:	Faja energética

La efigie que te permite comenzar la primera cacería está frente a tu punto de inicio. Consulta el mapa del juego cuando aceptes el reto: tu presa se identifica con una estrella rosa. Cuando llegues a ella, comienza el combate con un ataque sorpresa. Si el ectoflán te ve, sal corriendo y rodéalo con cuidado por detrás para intentarlo de nuevo. Es inmune al daño físico, pero los personajes con rol castigador adoptarán su estrategia para usar el ataque mágico Ruina cuando lo descubran. Selecciona Ataque implacable para infligir mucho daño antes de que termine el primer aturdimiento. El elemento rayo es su principal debilidad, así que puedes seleccionarlo en el menú de Habilidades si lo deseas. Tras el Lance vertical final, cambia a Ataque delta para poner fin al combate sin problema.

MISIÓN 02: LA ESTRATAGEMA DEL CAZADOR



Objetivo:	Uridimmu
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Localización del objetivo:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Dificultad:	D
Condición para desbloquear:	completar la misión 01
Recompensa:	Cobaltita

Interactúa con la efigie que salió del suelo cuando completaste la anterior misión y acepta la segunda caza. Como antes, puedes rastrear a tu objetivo buscando la estrella rosa en el mapa principal.

El segundo objetivo, Uridimmu, va a acompañado de un grupo de gorgonops. Si tu grupo está en la media de desarrollo a estas alturas del juego, tendrás pocas posibilidades de cumplir el tiempo base. Comienza con un Ataque delta y después cambia a Solidaridad o Lakshmi cuando tu grupo se debilite. Deberías luchar con Lightning como única guerrera ofensiva (haciendo contraataques de vez en cuando con Fang, sin embargo) hasta que queden uno o dos gorgonops. Desde este momento y cuando tu grupo esté sano, vuelve a Ataque delta para terminar el enfrentamiento. El premio será la Cobaltita, un extraño catalizador para transformar objetos que se usa para modificar determinadas armas (consulta la página 218 para conocer más detalles).

Al menos quedan otras cuatro misiones de objetivo que podrás completar con tu estado de desarrollo actual y que proporcionarán algunas ventajas interesantes a quienes se tomen la molestia. Sin embargo, será necesario visitar los Montes de Yaschas, un mapa opcional y bastante peligroso al que se accede por el Valle Central. La efigie con la que se activa la tercera caza no está lejos del lugar donde te enfrentaste con Uridimmu. Si quieres dejar la trama principal por el momento y continuar esta aventura adicional, consulta la página 116 para saber cómo derrotar a cada objetivo.

MAH'HABARA



Hasta la Terraza de las flores

Caverna del crepúsculo

Excavaciones

Boca del infierno

Desde la Estepa de Archylte: Túnel del Norte

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Hauteclaire	
B	Aro de platino*	
C	Biosensor (x4)	
D	Blindaje Chobham (x4)	
E	Turbina Tesla (x4)	
F	Amuleto de mago (x2)	

* Solo está disponible tras derrotar a un juggernaut.

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Hoplita	La habilidad Sube nivel le otorga Bravura. Es débil frente al elemento rayo y se le pueden lanzar ataques sorpresa fácilmente.	242
Nevero	Ten cuidado con la habilidad Kamikaze. Absorbe frío.	243
Juggernaut	Evítalo a toda costa. Como mucho, podrás curarte cuando te enfrentes a él, pero tampoco te durará mucho.	243
Phalanx	Puede usar la habilidad Llamada para convocar hoplitas, y con Orden les otorga habilidades de Estado. Es débil frente al elemento rayo y puede ser lanzado.	242
Mameluco	Es débil contra la tierra, pero absorbe el frío. No ataca cuando está aturdido.	242
Mousse	Cuenta con una gran Resistencia a cadenas, es débil contra el elemento rayo, pero resiste a los ataques mágicos y al frío. El daño provocado por el elemento agua se reduce a la mitad.	239

5 Los hoplitas se derrotan con Ataque delta, pero tu Tiempo de combate será bastante lento. Para acelerar las cosas, cambia tu formación por defecto a Ataque implacable y lanza un ataque sorpresa para terminar con ellos en un momento. Cuando llegues a una desviación a la izquierda, sigue recto. El juggernaut que protege la cápsula de tesoro al final de ese otro camino es demasiado fuerte para el grupo ahora mismo (fig. 5). Puedes volver más tarde para derrotar a este enemigo y conseguir las recompensas que custodia.



5

6 El phalanx puede convocar a más hoplitas con su habilidad Llamada y también puede usar Orden para que todos los hoplitas presentes activen varias habilidades de Estado al instante. En un momento posterior de tu desarrollo, te interesará más aturdir enseguida a este enemigo tan peligroso para deshacerte de él. Ahora mismo, es poco probable que puedas acabar con él lo suficientemente rápido.

Como no es posible lanzar un ataque sorpresa, puedes huir de los tres enemigos y pasar de largo, o bien usar el eidolón Odín (fig. 6). Si no tienes suficientes PT, vuelve por el pasillo y lucha contra los hoplitas. Puedes usar el accesorio Faja energética (si lo conseguiste con el primer objetivo) para acelerar el proceso. Cuando estés listo, activa la formación Ataque implacable y dirige al grupo para atacar al enemigo más grande. En cuanto Lightning corra peligro de morir, invoca a Odín. El phalanx debería quedar aturdido antes de que entres en modo Empatía y caerá antes de que el eidolón se marche. Los hoplitas restantes son fáciles de matar con tu grupo renovado.



6

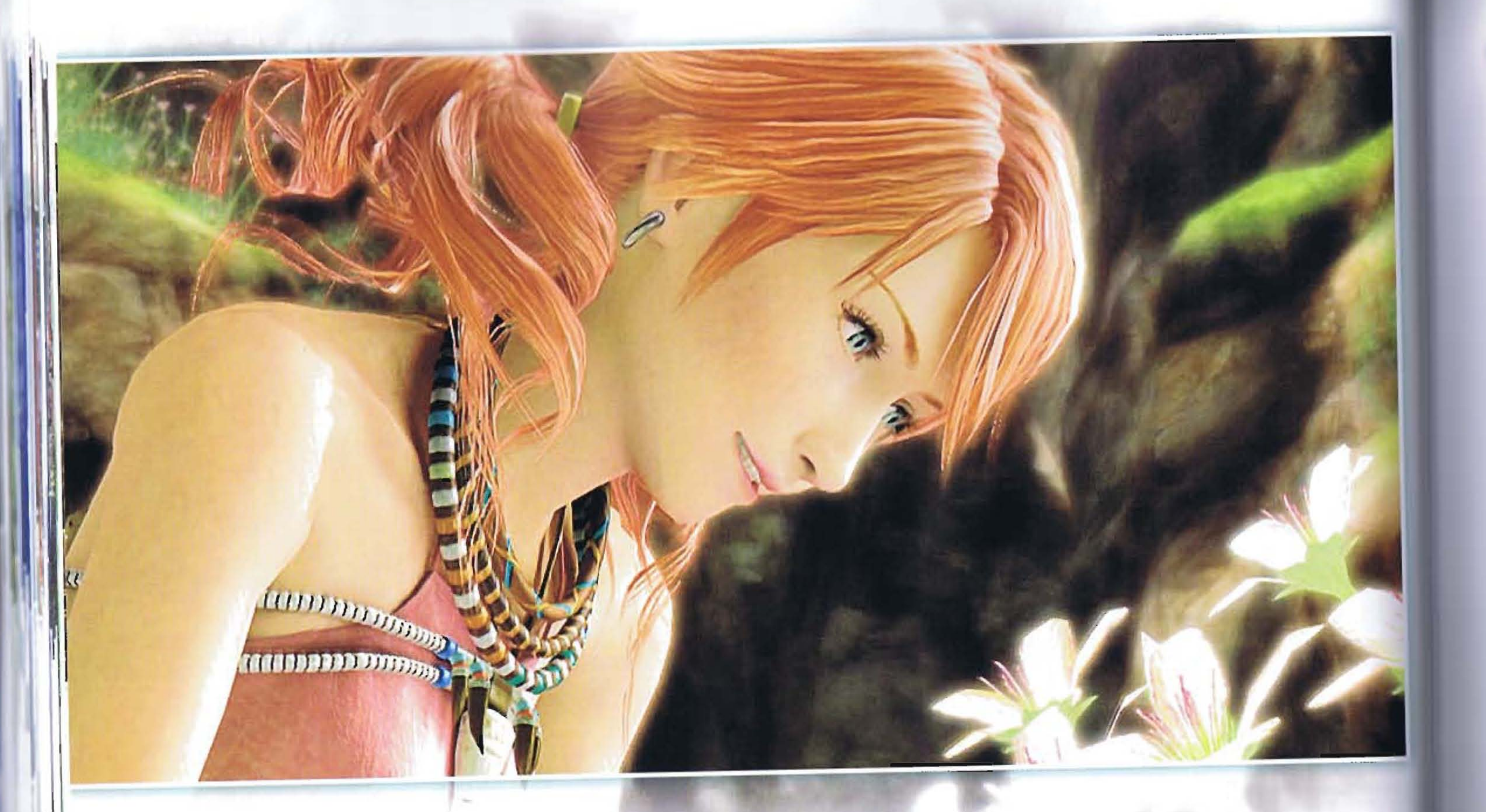
7 Los enemigos de esta zona son muy duros, pero no son invencibles. Los cuatro neveros son muy complicados a no ser que hagas un ataque sorpresa. En caso contrario, te enfrentarás a su habilidad Kamikaze (fig. 7). Las mousses son unos flanes con resistencia a cadenas y magia, pero al menos no cuentan con la habilidad Fusión. Los mamelucos, al igual que otros enemigos parecidos, son muy fuertes y lleva tiempo aturdirlos, pero caen enseguida cuando lo logras. Por separado, los derrotarás muy rápido con Ataque implacable, pero probablemente necesites Ataque delta si te enfrentas a más de uno usando Lakshmi para curarte en un momento.

7

Cuando llegues al segundo puente, habrá un grupo de tres hoplitas con otro phalanx, pero no podrás evitar este enfrentamiento. De nuevo, usa Ataque implacable hasta que el phalanx quede aturdido, y después convoca a Odín si es necesario.

Miscelánea

- **Sugerencia importante:** la zona Boca del infierno es un lugar genial para subir de nivel. Puedes conseguir gran cantidad de PC allí si sigues la ruta que hay entre el primer phalanx y el camino sin salida en el que un jaggernaut custodia una cápsula de tesoro. En cinco o diez minutos podrás conseguir la considerable cantidad de 22.400 PC en una serie de combates sencillos que serán incluso más fáciles si usas la formación Ataque implacable y lanzas ataques sorpresa cuando sea posible. Si luchas aquí hasta que consigas los cristales de los niveles de rol fulminador, castigador and sanador para Lightning, Fang y Hope respectivamente, tu grupo estará en una posición muy superior en las próximas batallas. Los objetos adicionales también son una bonificación muy interesante.
- Como los cristales cuestan una fortuna en el Cristarium, una buena forma de acelerar el desarrollo general del grupo es ignorar todos los cristales de las "ramificaciones" que ofrecen mejoras mágicas, de fuerza o VIT sin más, puesto que suelen ser más caras que las del núcleo central. Así podrás conseguir antes niveles de rol y habilidades muy útiles a lo largo del capítulo 11. Por supuesto, podrás atar estos "cabos sueltos" más tarde.



Caverna del alba

Hasta el Lago Sulyya: Cueva nebulosa

Caverna de la noche

Desde la Caverna del crepúsculo

Terraza de las flores

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Naipe del Frío	
Ⓑ	Acelerador de partículas	
Ⓒ	Oscilador de cristal (x3)	
Ⓓ	Conductor perfecto (x3)	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Mameluco	Es débil contra la tierra, pero absorbe el frío. No ataca cuando está aturdido.	242
Mousse	Cuenta con una gran Resistencia a cadenas, es débil contra el elemento rayo, pero resiste a los ataques mágicos y al frío. El daño provocado por el elemento agua se reduce a la mitad.	239
Nevero	Ten cuidado con la habilidad Kamikaze. Absorbe frío.	243
Hoplita	La habilidad Sube nivel le otorga Bravura. Es débil frente al elemento rayo y se le pueden lanzar ataques sorpresa fácilmente.	242
Phalanx	Usa la habilidad Llamada para convocar hoplitas, y con Orden les otorga habilidades de Estado. Es débil frente al elemento rayo y puede ser lanzado.	242

8 Si has seguido nuestro consejo de guardar tus PC y mantener a Vanille, Sazh y Snow en la reserva para tener el rol de "superespecialistas", necesitarás concentrarte en el Cristarium de Vanille cuando llegues a la Terraza de las flores. La especialidad de Vanille es el rol sanador, así que consigue todos los cristales de este rol que puedas (con los mejores cristales de Salud y de Nivel BTC son vitales). Equipa a Vanille con el Báculo curativo, el Talismán arcano y el Talismán físico para ampliar su capacidad de curación y conseguir protección adicional.

Batalla de eidolón: Hecatónquiro. Hecatónquiro lucha de la misma manera durante todo el combate. Tras quedarse quieto con Sed de venganza, lanza un terrible combo (fig. 8) y después repite estos dos pasos. Si no tienes un protector cuando comience el asalto, la batalla terminará probablemente antes de que lance el golpe final. Cuando intentes acabar con él por primera vez, espera a que Fang vaya a por el eidolón para lanzar su segundo conjunto de ataques con la formación Carga mixta (que servirá para que Fang y Vanille se separen, o al menos para que esta última se refugie de los ataques Misiles guiados) y después cambia inmediatamente a Abogado del diablo. Fang protegerá al grupo mientras aumentas con Vanille la barra de Empatía con ataques constantes de obstructor. Deberías alternar entre Baluarte y Abogado del diablo durante el resto del combate.



8

Si fallas en el primer intento (lo que es probable), puedes aumentar la barra de Empatía de dos maneras hasta el límite necesario en el segundo intento. La primera es crear la formación Muro sobrenatural (fulminador + protector). Comienza el combate como antes y luego alterna entre Abogado del diablo y algunos usos esporádicos de Muro sobrenatural cuando puedas atacar. De esta manera, podrás aumentar y mantener la barra de cadena de Hecatónquiro y cuanto mayor sea, más rápido crecerá la barra de Empatía. El segundo truco es la habilidad PT Ultracura. Deberías tener suficientes PT para usarla al menos una vez, así que no necesitarás la formación Baluarte cuando el devenir del combate no te sea favorable.

Si no te queda nada para ganar cuando la cuenta atrás de Condena llegue aproximadamente a 100, intenta cambiar a Carga mixta al final para conseguir la victoria en un último esfuerzo. Cuando consigas que tu enemigo ceda, Vanille conseguirá la Misticita de Hecatónquiro y un segmento más en su barra BTC.

9 Las mousses, los mamelucos y los neveros que hay en la primera parte de la Caverna de la noche no suponen ningún peligro con la formación Ataque delta. Ataque implacable, como siempre, es más rápido pero más arriesgado. Cuando llegues al juggernaut, sigue andando sin pensártelo. El siguiente grupo de mamelucos y neveros son difíciles de derrotar sin un ataque sorpresa. Puede que sea más fácil pasar de largo e intentar acercarte sigilosamente desde el puente que hay detrás de ellos.





9

El phalanx dentro de la zona de la Caverna del alba es el primero al que podrás pillar desprevenido, así que asegúrate de hacerlo de una manera espectacular. Pulsa ⊗/Ⓐ para "examinar" cuando aparezca al final del camino, y después acércate al Átomo y súbete cuando la animación termine (fig. 9).

MAH'HABARA: ZONAS SECRETAS

Cuando llegues al Lago Sulyya en el Átomo, puedes regresar a Mah'habara. Con solo volver, se abrirán tres zonas en el mapa y el Átomo funcionará de "puente" hacia estos nuevos lugares. Tienes total libertad para visitarlos si quieres examinar la zona. Consulta la página 116 de la sección de misiones adicionales para ver un mapa con todos los detalles.



LAGO SULYYA



Sendero del cielo

Cueva nebulosa

Saltos de agua

Cueva nebulosa

Hasta la Torre de Taejin: Gran acantilado

Desde Mah'habara: Caverna del alba

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Fluido curioso (x13)	
B	Fluido extraño (x10)	
C	Pendiente seco	
D	Escama húmeda (x6)	
E	Escama ribereña (x5)	
F	Escama abisma (x7)	
G	Lágrima cristalizada	
H	Uraninita	
I	Anillo húmedo	
J	Piedra Mnar	
K	Naipe del Agua	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Gerobatrachus	Es peligroso si va en grandes grupos. Absorbe frío y agua, pero es débil contra fuego y tierra.	235
Temnospóndilo	Llama a sus aliados con Danza convocadora. Se puede aturdir y lanzar con facilidad. Sus características esenciales son las mismas que las del gerobatrachus, pero reduce el daño por magia al 10% y el daño físico al 50%.	235
Orobón	Agua ritual le otorga mejoras de estado. Usa combos muy poderosos y tiene mucha VIT.	241

10 Los cinco gerobatrachus te podrán parecer fáciles de derrotar cuando te acerques a ellos, pero pueden superar sin problema a cualquier grupo, excepto al mejor preparado. Los que os sintáis con fuerzas suficientes porque habéis explorado las zonas opcionales y habéis cumplido las misiones de objetivo, podéis atacar directamente con Ataque implacable y reduciréis su número (y el peligro) enseguida. Los que tengáis grupos menos desarrollados, podéis usar Ataque delta (y también Libra rápidamente para averiguar los puntos débiles básicos). Si esto no funciona, usad Solidaridad para tener más seguridad.

Cuando termine el combate, acércate al borde del agua e interactúa cuando aparezca la indicación (fig. 10). Surgirán dos plataformas desde las profundidades. En ambas hay un par de cápsulas de tesoro, pero están protegidas por una amplia representación de la fauna del lugar. Es prácticamente seguro que sean demasiado fuertes para ti en este momento, aunque un grupo bien desarrollado podría derrotarlos si se convoca a Odín antes de que los temnospóndilos pidan refuerzos.



10

11 La zona elevada en el centro de los Saltos de agua (fig. 11) no tiene salida, pero hay tres cápsulas de tesoro. Tendrás que derrotar a dos orobones y a un par de gerobatrachus para conseguir el que está más cerca. Derrota a los gerobatrachus y después céntrate en los orobones. Son adversarios muy poderosos antes de ser aturdidos y cuentan con vertiginosos combos y la capacidad de infligir Postración y Freno. Sin embargo, y por extraño que parezca, tienden a permanecer inactivos durante largos periodos de tiempo.

En el siguiente enfrentamiento te las verás con un grupo de gerobatrachus y un temnospóndilo. Comienza con un ataque sorpresa y ocúpate primero del nuevo enemigo. Los temnospóndilos pueden llamar a más gerobatrachus con su habilidad Danza convocadora, así que es prioritario que te libres de este



11

tipo de enemigo primero. La última cápsula de tesoro está custodiada por tres orobones. No es posible lanzarles un ataque sorpresa debido a su posición, así que juega de manera defensiva con Ataque delta y usa Lakshmi para curar rápidamente cuando la carnicería del enemigo comience a pasarte factura.

Refuerzos de grupo

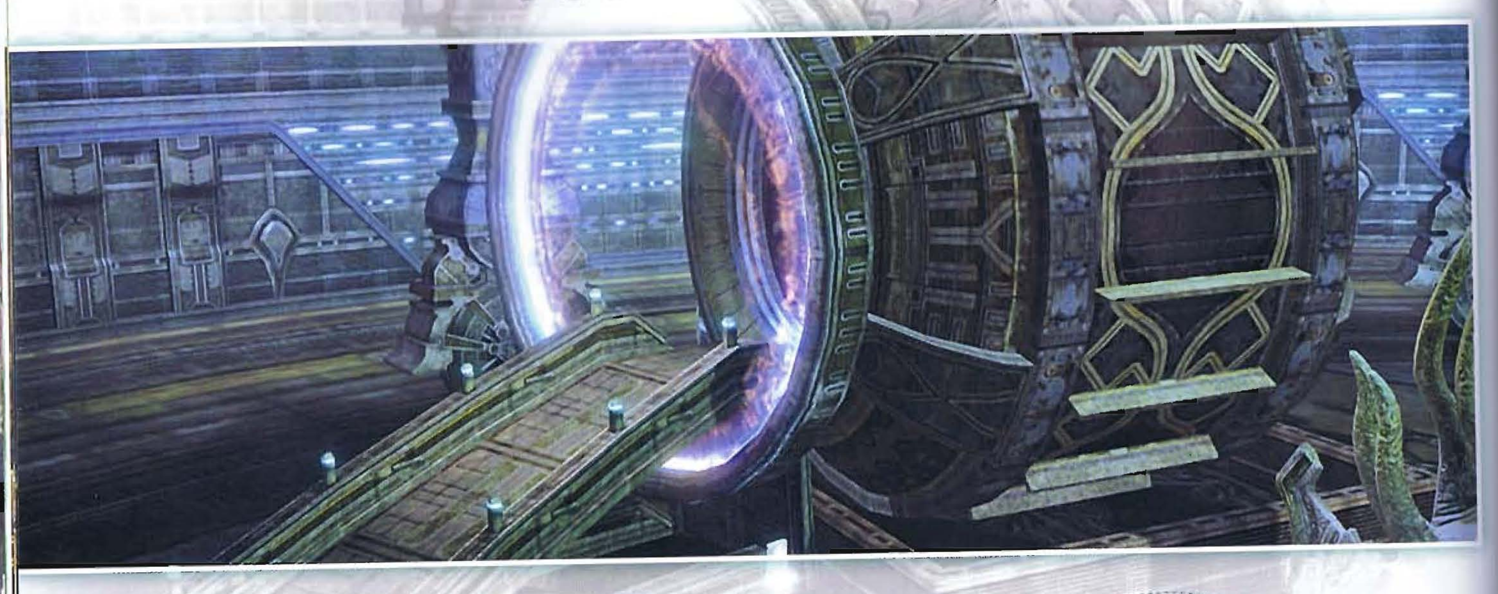
El Lago Sulyya es la prueba de fuego para el desarrollo de tu grupo. Si Lightning, Fang y Hope no han conseguido todavía los cristales de rol de fulminador, castigador y sanador, podrás volver a Mah'habara para conseguir PC y mejorar la durabilidad y las destrezas de ataque de tu grupo. Consulta la página 127 para conocer más detalles.

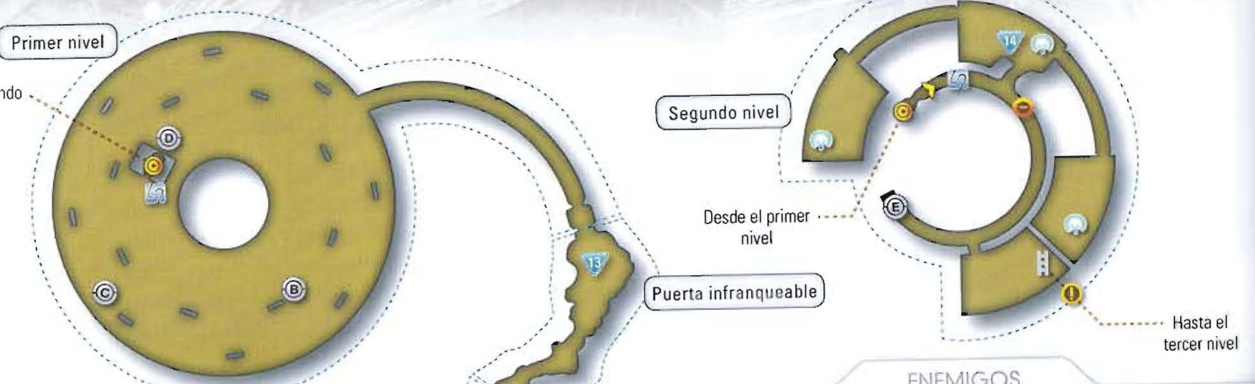
Otra idea es mejorar a tu grupo con accesorios nuevos. Es una manera fácil y efectiva de darles un empujoncito a tus personajes para los momentos difíciles. Accede al terminal de servicio cercano y selecciona la tienda del Bazar del Aventurero. Vende todos los chips de bonificación y de créditos; estos materiales dan una cantidad insignificante de EXP, pero puedes conseguir un buen precio si los vendes. De este modo puedes conseguir un montón de guiles para gastar. También está la opción de sacrificar el Anillo espiritual por 60.000 guiles. Independientemente de lo que hagas, no vendas otros materiales valiosos. Es mejor que los reserves para modificar tus armas más adelante.

Visita la página de la tienda principal y compra tres Brazales de guerra y otras tres Divisas de brujo. Equipa a Hope con dos Divisas de brujo, a Fang con dos Brazales de guerra y deja el par de accesorios restantes para Lightning. En las ranuras restantes coloca los mejores accesorios que te queden y estarás listo para los siguientes enfrentamientos en las mejores condiciones. Si no tienes guiles ni nada que vender y tu grupo tiene un presupuesto muy limitado, puedes comprar un Brazal de lucha y una Divisa de chamán, aunque el incremento de estado no será tan imponente.



TORRE DE TAEJIN





Gran acantilado

Desde el Lago Sulyya: Sendero del cielo

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Colmillo siniestro (x20)	
Ⓑ	4.721 guiles	
Ⓒ	Pendiente aislante	
Ⓓ	Colmillo mellado (x11)	
Ⓔ	Bujía (x5)	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Mánagarmr	Puede infligir Deterioro y Maldición. Cuenta con poderosos ataques, absorbe el elemento rayo y es débil contra el agua.	235
Anfisbena	Es inmune al daño de tierra, pero débil contra los elementos rayo y aire. Es resistente a la magia, tiene mucha VIT y resistencia a estados diversos.	238
Duende	Puede convertirse en Duende jefe.	240
Duende jefe	Es resistente a los elementos rayo y aire, es inmune a tierra y reduce a la mitad los daños físicos. Puede conferir Bravura.	240
Munchkin	Puede convertirse en Ídolo munchkin.	240
Ídolo munchkin	Es débil contra frío y aire, pero inmune al elemento rayo. Tiene ataques fuertes, aunque cae enseguida ante ataques coordinados. Puede conferir Bravura.	240
Chatria	Es resistente a todo menos al agua y, cuando se aturde, es fácil de incapacitar y destruir.	242
Espartano	Es resistente a los daños físicos y al frío. Reduce a la mitad el daño mágico. Es débil contra el elemento rayo, el agua y la tierra. Puede convocar a aliados para el combate.	242
Crypkia	Es relativamente débil salvo que use habilidades de Estado. Cuando esto sucede, la potencia de sus ataques impone respeto.	242
Grangach	Es un enemigo típico de la clase de los armadillos o los careys. Es muy resistente a todas las clases de daño mientras su caparazón permanece intacto, pero es muy débil cuando se aturde.	237
Gelatitán	Reduce a la mitad los daños físicos y por fuego y frío. Absorbe el agua, pero es débil contra el elemento rayo. Puede infligir estados alterados.	240

12 De ahora en adelante, es prudente seleccionar Ataque delta como formación activa. En muchas batallas será obligatorio contar con un protector.

Los dos mánagarmr solitarios que te encontrarás serán fáciles de derrotar (especialmente con un ataque sorpresa), pero el anfisbena siguiente será más difícil (fig. 12). Haz pausas para curar con Solidaridad o Lakshmi cuando sea necesario, especialmente cuando los miembros de tu grupo sufran los estados alterados que inflija tu enemigo.



12

13 Cuando te acerques a la torre, verás enseguida cómo dos mánagarmr usan su estado alterado Aliento maldito para atacar e infectar a los tres miembros del grupo a la vez. No te preocupes de Esna o de cualquier otro medio para curar los estados alterados. Deja que Fang se encargue del daño. Lo mismo sucede con los enemigos que te encontrarás dentro cuando te muevas entre las tres cápsulas de tesoro. Cuando estés listo para continuar, sube la rampa hasta llegar a la señal de ruta y sube al segundo nivel en el ascensor.

Los chatrias pueden ser los soldados más rápidos de derrotar, así que deberían ser tu primer objetivo cuando te los encuentres en grupos de enemigos diversos. Ten cuidado, sin embargo, porque sus ataques pueden noquear a los miembros del grupo y detener temporalmente cualquier lista de órdenes.



13

Se pueden activar tres colosos (fig. 13) en este nivel y cada uno inicia una misión de objetivo. A diferencia de otros retos de este tipo, estas misiones son una parte obligatoria de la historia principal. Sigue las instrucciones cuando caces cada uno (misiones 21 a 23, consulta el párrafo 14) y después dirígete a la nueva señal de ruta cuando se apaguen las llamas que bloquean el camino. Ten en cuenta que es más fácil lanzar un ataque sorpresa contra unos chatrias si antes los atraes hacia las escaleras.



14

14 **Misión 21: Gelatitán.** Como este monstruo cuenta con una gran resistencia a diversos elementos, es mejor comenzar la pelea con Libra o usando una Lente Libra para identificar su debilidad al elemento rayo (fig. 14). Si cambias a intervalos regulares a la formación Lakshmi, te dirigirás lentamente pero con paso firme hacia la victoria.

Misión 22: Espartano. Mantente fuera de alcance hasta que se te acerque un crypkia por la puerta; después, corre para comenzar con un ataque sorpresa. Centra todos tus golpes en el espartano para evitar que llame a sus aliados y sigue golpeando sin curar hasta que caiga el objetivo. Si las cosas se tuercen, el eidolón Odín será tu as en la manga.

Misión 23: Grangach. Lo encontrarás junto al coloso del medio. Cambia la formación por defecto a Ataque implacable, acércate sigilosamente cuando se dé la vuelta y lanza un ataque sorpresa. Si fallas, selecciona "Volver hasta antes de la batalla." e inténtalo de nuevo. Cuando la criatura quede aturdida, caerá en cuestión de segundos. Tu recompensa será un Brazal de guerra, que podrás equipar en la tercera ranura de accesorios de Fang para aumentar su poderoso parámetro de ataque físico.

MISIÓN 20: PALABRAS POR DECIR

Objetivo:	Duende jefe
Ubicación de la efigie	Torre de Taejin: Gran acantilado
Ubicación del objetivo:	Torre de Taejin: Gran acantilado
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Ninguna
Recompensa:	Rodocrosita



Esta caza opcional te enfrentará a una poderosa fuerza compuesta de un munchkin, un ídolo munchkin, dos duendes y un duende jefe. Será un combate sencillo si usas la formación Ataque delta, pero ten en cuenta esto: el munchkin y los dos duendes pueden transformarse en sus enormes y peligrosos homólogos en cualquier momento. Dado que el ídolo munchkin es más fácilmente destructible que el duende jefe, acaba antes con los duendes y luego ve a por los munchkins.

Como la efigie que te encargó esta misión es una telefigie, podrás teletransportarte a la zona del Gran acantilado en cuanto completes la caza (consulta la página 128 para conocer más detalles de esta función).



CÁPSULAS DE TESORO



Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Simurgh	
Ⓑ	Pulsera metálica (x2)	
Ⓒ	Canica bonita (x2)	
Ⓓ	Hueso antiguo (x9)	
Ⓔ	Anillo ventoso	
Ⓕ	Ajorca iridiscente (x2)	
Ⓖ	Lágrima de angustia (x4)	
Ⓗ	Sol nocturno	
Ⓘ	Lente Libra	
Ⓙ	Lágrima de remordimiento (x8)	
Ⓚ	Anillo de la Tierra	

Tercer nivel

Hasta el cuarto nivel

Desde el segundo nivel

Desde/Hasta el quinto nivel

Desde el tercer nivel/ Hasta el sexto nivel

Cuarto nivel

Al sexto nivel

Quinto nivel

Desde/Hasta el cuarto nivel

Desde/Hasta el sexto nivel

Sexto nivel

A la Atalaya evadida

Desde el cuarto nivel

Desde el cuarto nivel

Desde/Hasta el quinto nivel

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Yaksha	Su ataque Danza guerrera posee una fuerza brutal. Recibe la mitad de daño físico, pero es débil frente a agua y tierra.	236
Varcolaci	Esquiva los ataques. Inflige Veneno. Se trata de otro adversario más o menos débil.	244
Yakshini	Inflige AntiCoraza. Usa Bravura para mejorar la fuerza de ataque de todos los enemigos si está presente durante un tiempo.	236
Mushufushu	Es inmune o resistente a todos los elementos. Inflige estados alterados y cae con rapidez una vez aturdido.	237
Nosferatu	Es débil frente a todos los elementos. Recibe la mitad de daño físico. Tiene mucha VIT. Puede infligir Postración y AntiCoraza.	244
Chatria	Es resistente frente a todo, excepto a agua. Una vez aturdido, se ve incapacitado y es fácil de destruir.	242
Vetala	Posee una enorme resistencia al daño (aunque se ve reducida cuando es aturdido). Inflige muchos estados alterados. Alta VIT.	245
Chonchón	Escasa VIT, pero suele aparecer en enjambres. Es inmune a las habilidades de provocación. Inflige Veneno y Dolor.	244
Tirano	Usa la habilidad Sable místico para invocar a sable volador. Ataques muy poderosos. Alta VIT.	243
Sable volador	Invocado por un tirano. Es inmune a las habilidades de provocación. Ataques muy poderosos.	243

15 Examina la prueba de los colosos del tercer nivel para abrirte camino y ve hacia el ascensor para llegar al cuarto nivel. Ahora, corre hacia la señal de ruta y sube en ascensor hasta el quinto nivel.

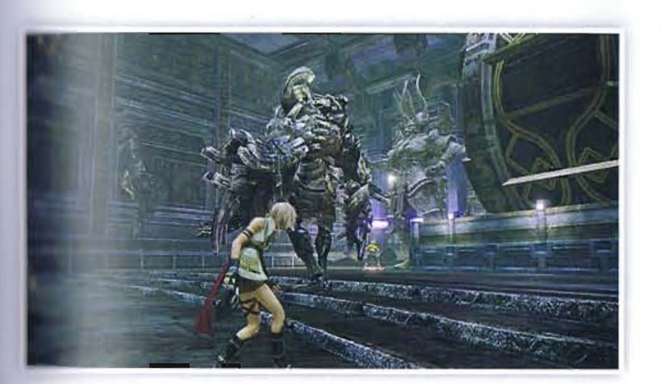
15

Hay yakshinis y yakshas vigilando la siguiente prueba de los colosos (fig. 15). El yakshini inflige AntiCoraza y confiere Bravura, que convierte el ataque Danza guerrera del yaksha en un arma aún más peligrosa. Así que es mejor que acabes antes con el primero. Una vez eliminada esta distracción, interactúa con la prueba de los colosos para aceptar una cuarta misión de objetivo.

Misión 24: Mushufushu. Posee una enorme resistencia al daño de elementos y va acompañado de dos yakshini (que deberías eliminar antes). Para acelerar las cosas, usa Libra e identifica sus características. Tras un breve receso para curar a los aliados, tu formación Ataque delta te permitirá resistir los ataques de Mushufushu con facilidad.

16 Vuelve al cuarto nivel y ve a la señal de ruta. Usa el siguiente ascensor para llegar al sexto nivel. Podrás acabar con el nosferatu que vigila la primera sala con un ataque sorpresa, atrayéndolo a la puerta (fig. 16). Acepta la misión de la cercana prueba de los colosos y dirígete a otra estatua de la siguiente sala para girar el suelo de la torre. El ejército de chonchones de la sala es débil y no podrás usar Provocación frente a él, así que siéntete libre de cambiar a Ataque implacable antes para acabar con rapidez.

Sigue la señal de ruta y baja por las escaleras hasta llegar a la anteriormente inaccesible parte del quinto nivel, donde aguarda tu próximo rival.



16

17 **Misión 25: Vetala.** Este rival consigue inmunidad a los ataques físicos y sufre solo la mitad del daño de elementos cuando su habilidad Barrera física está activa (fig. 17). Una vez aturdido él y desactivado su escudo, se acabará su inmunidad física; aunque solo de modo temporal. También posee la habilidad de infligir una variedad de estados alterados de larga duración. No cabe duda: es el objetivo más exasperante con el que te hayas encontrado.

Con una combinación de Ataque delta y Lakshmi (usado para Esna como curación básica), ésta será una larga batalla, pero no necesariamente difícil. Hay dos consejos principales para hacerte la vida más fácil. En primer lugar, asegúrate de que Hope y Lightning no sufren Amnesia al mismo tiempo (técnicas de ayuda: usa Ultracura para sanar en caso de emergencia, o Antimagia si debes eliminar todos los estados alterados). En segundo lugar, asegúrate de eliminar la habilidad Algia de Lightning antes de aturdir a Vetala.

Puedes acelerar el curso de la batalla con la formación Vanguardia mística cuando la barra de cadena de Vetala llegue al 50%, aproximadamente.



17



18

18 Acepta la misión final de la prueba de los colosos de la siguiente sala. Puede que seas lo suficientemente fuerte como para acabar con el tirano con Ataque implacable y un ataque sorpresa (difícil de obtener). Sin embargo, por la escasa cantidad de PC, te irá mejor si evitaras al tirano. Vuelve al nivel seis para enfrentarte a Penangalán.

Sugerencia importante: se puede acabar con los cinco chatrias que hay en la base de las escaleras del quinto nivel (fig. 18) en 40 segundos con un ataque sorpresa. Con ello obtendrás la generosa cantidad de 8.000 PC. Para obligarlos a reaparecer, sube por las escaleras, atraviesa la sala hacia el pasillo exterior (podrás evitar al nosferatu con facilidad) y emprende el corto viaje de regreso.



19

19 **Misión 26: Penangalán.** Derrota antes a sus aliados chonchones y luego usa Lakshmi para curarte cuando sus ataques dañen seriamente a tu grupo. Penangalán quizás deje caer un Paño tempranero al ser derrotado y obtendrás también un Aro de diamante como recompensa de la misión. Será una jugosa escaramuza.

Ve hacia la señal de ruta para alcanzar otra prueba de los colosos en el quinto nivel. Actívala, ve al ascensor y baja al cuarto nivel. Luego sube en ascensor al sexto nivel. Como la batalla con los tres nosferatus fuera del ascensor (fig. 19) durará al menos seis minutos (aunque te harás con una jugosa recompensa de 7.050 PC), puede que prefieras evitarlos e ir directamente a la Atalaya evadida de lo alto de la torre.



A Oerba: Desierto albo

A todos los niveles

A todos los niveles

Séptimo nivel

Desde la Atalaya evadida

Desde el sexto nivel

La Atalaya evadida

Al séptimo nivel

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Pendiente térmico (x2)	
Ⓑ	Vapor de éter	
Ⓒ	Buena elección	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Dahaka	Puede provocar un devastador cóctel de estados alterados. Posee ataques poderosos (aunque la mayoría van precedidos de avisos). Usa Fe y Prisa para reforzar sus ataques.	246
Mánagarmr	Inflige Aquiles y Maldición. Posee ataques poderosos. Absorbe el elemento rayo, pero es vulnerable frente al agua.	235
Anfisbena	Es inmune al daño que causa el elemento tierra, pero es débil frente a rayo y aire. Es resistente a la magia. Posee un alto nivel de VIT y gran resistencia a estados.	238
Chatria	Es resistente frente a todo, excepto a agua. Una vez aturdido, se ve incapacitado y es fácil de destruir.	242
Yakshini	Inflige AntiCoraza. Usa Bravura para mejorar la fuerza de ataque de todos los enemigos si está presente durante un tiempo.	236
Yaksha	Es débil frente a agua. Su ataque Danza guerrera posee una fuerza brutal. Recibe la mitad de daño físico, pero es débil frente a agua y tierra.	236

20 Comprueba la configuración de tu grupo (deberías tener activa Ataque delta) y corre a la plataforma central para empezar el combate contra el jefe. Si Lightning no posee la técnica Antimagia+ (la encontrarás en su rol como castigadora en el Cristarium), considera la idea de retroceder para ganar suficientes PC y desbloquearla. Puedes ganar el combate sin dicha habilidad, pero puede que las pases canutas.

Combate importante: Dahaka. La clave para derrotar a este rival es prestar mucha atención a los avisos de pantalla. Cuando captes un atisbo de Resplandor del averno o de Torrente gélido, cambia de inmediato a la formación Lakshmi. Tras una salva inicial poderosa (de la que te recuperarás de inmediato), Dahaka ejecutará una serie de ataques más débiles. Sigue con la formación defensiva hasta que acaben si no te sientes seguro, pero deberías cambiar al menos un rato a Ataque delta o a Solidaridad para evitar perder los progresos de la barra de cadena.

Otro ataque especial es Derrame pestilente, que inflige diferentes estados alterados a la vez (fig. 20). Antimagia+ será tu salvadora: con una rápida visita al menú de Técnicas, podrás curarte de inmediato. Si no tienes dicha habilidad, tu única opción consiste en cambiar a Lakshmi y rezar.

Cuando aturdas a Dahaka, la bestia se desplomará y no podrá lanzar más ataques hasta que se reduzca la barra de cadena. Será el momento de cambiar a Ataque implacable y machacarlo. También es interesante mencionar que el monstruo es también vulnerable a AntiCoraza, Aquiles y Demora cuando ha sido aturdido. Si consigues cambiar de formación y que Fang inflija Demora a la bestia cuando ésta se esté levantando (es decir, justo antes de acabar el aturdimiento), podrás hacer que el proceso de relleno de su barra de cadena sea más rápido. Pero tendrás que volver a una formación que cuente con un protector antes de que reanude su ataque, en especial si hay miembros del grupo heridos.

Si Dahaka lanza Fe o Prisa, podrás usar la técnica Antimagia+ para eliminar sus habilidades. Sin embargo, si puedes aturdirlo, es mejor reservar los PT para situaciones peliagudas.

Cuando acabe el combate, recibirás 33.000 PC y una tetratiara. Puedes dirigirte a la señal de ruta para acceder a la siguiente área, o quedarte para conseguir recompensas adicionales de un piso que antes no era accesible. Consulta "Torre de Taejin: séptimo nivel" para obtener más detalles. También puedes emprender una nueva misión de objetivo, aunque no te lo recomendamos, ya que el rival es demasiado fuerte para esta fase. Consulta "Misión 27: El Cantor Enclaustrado" en la página 116 de la sección de misiones adicionales si quieres obtener más información sobre esta caza.

20

TORRE DE TAEJIN: SÉPTIMO NIVEL

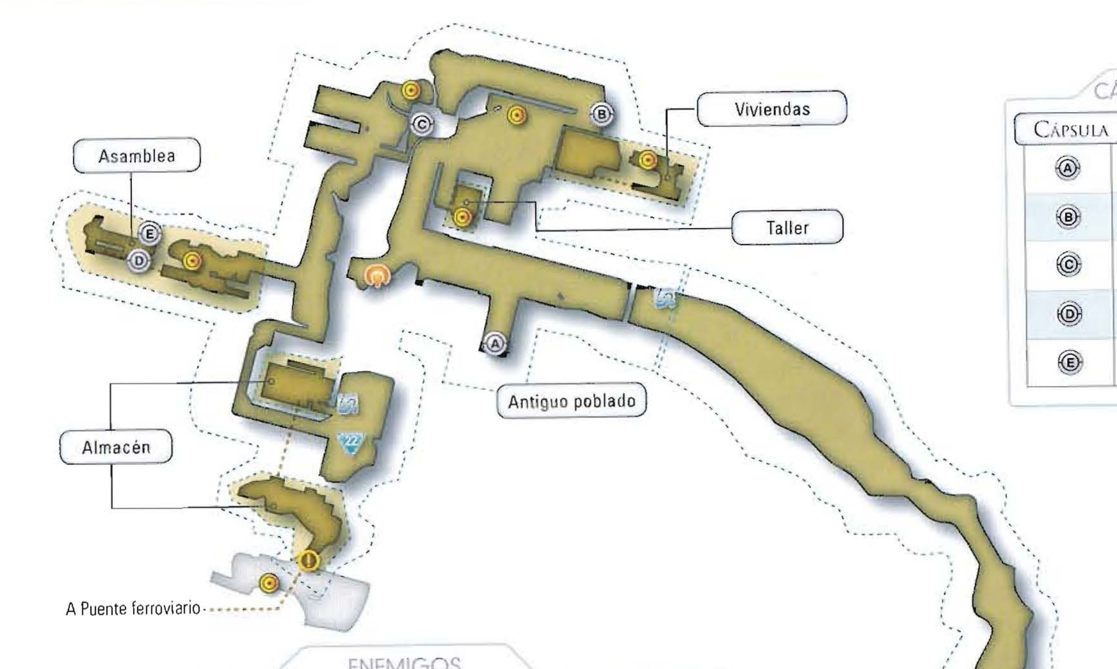
Hay una prueba de los colosos adicional en lo alto de la Atalaya evadida que podrás activar tras luchar con Dahaka. Esto acciona un ascensor cercano, que ofrece una ruta hasta el séptimo nivel. Interactúa con la estatua final de abajo para girar este piso, lo que te permitirá usar el ascensor central entre niveles.

En el pasillo que hay en el exterior de la sala encontrarás un accesorio Buena elección en una cápsula de tesoro. Cuando un miembro del grupo lo lleve equipado, éste aumentará la probabilidad de que recibas objetos tras el combate. Es una herramienta útil si quieres incrementar la cantidad de materiales para armas o de modificaciones para accesorios. Deberías equiparte con él a la mínima oportunidad para equilibrar los PC frente a los enemigos débiles. El botín adicional puede no ser de importancia para cada batalla, pero ten en cuenta el efecto acumulativo.



OERBA





Desierto albo

De Torre de Taejin
La Atalaya evadida

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Perovskita	
B	Eje celestial	
C	Lente Libra	
D	Marioneta moguri	
E	Pléyades	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Nosferatu	Es débil frente a todos los elementos, pero el daño por ataque físico se reduce a la mitad. Tiene un nivel elevado de VIT y puede lanzar Laxus y AntiCoraza.	244
Taxim	Es una versión más débil del nosferatu, pero reaccione de manera "normal" al daño físico.	244
Varcolaci	Elude los ataques e induce al estado Veneno. Es muy fácil de derrotar.	244
Vetala	Posee una resistencia descomunal al daño que se reduce cuando entra en estado de aturdimiento. Inflige estados alterados y posee un nivel alto de VIT.	245
Chonchón	Tiene un nivel bajo de VIT. Es inmune a las habilidades de provocación e induce al estado Veneno y Dolor.	244
Larva	Es débil frente a cualquier elemento, pero el daño por ataque físico se reduce a la mitad. Posee ataques muy potentes, pero es fácil de derrotar.	245

21 Los primeros caminos y calles de Oerba están protegidos por taxims y nosferatus, además de un solo varcolaci justo antes de que el camino se desvíe hacia la derecha. Cuando ya te hayas adentrado en la zona del Antiguo poblado, la cosa se pone interesante. Recordarás al vetala del objetivo de la misión obligatoria en la Torre de Taejin. Se pueden ver merodeando muy concentrados en el interior de los edificios (fig. 21), así que, a menos que vayas a emprender la misión adicional de Bhakti (ver el recuadro), quizá sea preferible eludirlos. Si prefieres enfrentarte a ellos, trata de aturdir a estos molestos rivales rápidamente con la combinación Ataque delta/Vanguardia mística, y no dejes que el control de los estados alterados se te escape de las manos. Al igual que antes, usa Lakshmi para intervenir de forma inmediata o Antimagia+ en caso de urgencia. También debes estar atento y cancelar los ataques inadecuados en tu lista de órdenes para acelerar la batalla. Por tanto, no uses ataques mágicos cuando se elimine la Barrera física o las órdenes de ataque una vez se hayan restablecido.


21

22 El camino lineal que atraviesa esta zona urbanizada no esconde ninguna sorpresa. Al final de la zona del mapa Antiguo poblado, deberás entrar en el edificio. Los tres Cie'th andantes que hay en el interior del Almacén son en realidad taxims y no potentes nosferatus, así que avanza y derrótalos antes de llegar a las escaleras (fig. 22).


22

Efigies del lugar

Existen tres efigies en Oerba. La que está en el camino al pueblo activa la misión 28 (ver página 132), en la que te enfrentarás a un grupo compuesto por diez gerobatrachus. Si has conseguido los cristales del nivel de rol de las disciplinas principales de cada personaje, vencerás en cuestión de pocos segundos y recibirás unos Guantes de Goliat como recompensa, así como una nueva telefigie que expandirá más tu red de teletransporte. Las otras dos efigies permanecerán inactivas hasta otro episodio en el juego.

La reparación de Bhakti

Tras llegar a la señal de ruta situada en el centro de una plaza de Oerba, dirígete a las escaleras que hay junto a un contenedor de arena para adentrarte en una habitación abandonada. Examina ahora el pequeño robot que hay en el suelo para iniciar una misión adicional especial. La primera tarea que debes realizar es localizar las cinco piezas especiales que se encuentran en el pueblo. Estos cinco objetos vienen marcados en los mapas, por lo que no tendrás problemas a la hora de encontrarlos.

1. La Batería está en la habitación del piso superior del edificio que hay junto a la casa de Vanille, pero deberás dar muerte al vetala para poder cogerla.
2. El Cable eléctrico está en el carro situado junto a la gran turbina eólica que hay fuera de la plaza.
3. Baja la pendiente hasta que te encuentres con un nosferatu. Derrótalo para adquirir el Engranaje trocoide. Este objeto no aparece marcado en el mapa del juego, así que recuerda no saltártelo.
4. La Lente asférica se encuentra en la zona de la Asamblea protegida por un vetala y dos chonchones.
5. Tras recorrer el camino que atraviesa el Almacén, encontrarás la Chapa metálica casi enfrente de ti al llegar al mapa Puente ferroviario.

Cuando tengas las cinco piezas en tu poder, vuelve a encontrarte con Bhakti para recibir un regalo especial. La naturaleza de la recompensa depende de la distancia que hayas viajado en el Gran Paals. Según el número de pasos que hayas dado, recibirás diez viales de Vapor evasivo y varios materiales más: dos Reactores ultracompactos, una Pepita de oro, cinco viales de Perfume y tres Lingotes de platino. Éstos últimos tienen un valor insignificante de EXP, pero puedes venderlos por 462.500 guiles siempre que necesites dinero para las modificaciones o compras. En cambio, el Vapor evasivo es muy valioso, así que no lo vendas ni lo malgastes con los enemigos del montón. Si lo guardas para más adelante, te será de gran ayuda en algunos de los retos a los que te enfrentarás en el juego.

Puedes hablar con Bhakti las veces que quieras para leer los consejos exclusivos sobre el mundo del juego y volver después a este punto para interactuar en más ocasiones. Si quieres saber más sobre este tema, consulta la página 127.



A Edén, sede del Sanctum

Puente ferroviario

Del Almacén

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Pendiente fresco	
Ⓑ	Lanza de Nimrod	
Ⓒ	Vapor de éter	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Larva	Es débil frente a cualquier elemento, pero el daño por ataque físico se reduce a la mitad. Posee ataques muy potentes, pero es fácil de derrotar.	245
Varcolaci	Elude los ataques. Induce al estado Veneno, pero no representa una verdadera amenaza.	244
Vetala	Posee una resistencia descomunal al daño que se reduce cuando entra en estado de aturdimiento. Inflige estados alterados y posee un nivel alto de VIT.	245
Baldanders	Reduce a la mitad cualquier daño elemental. Puede infligir Condena al líder del grupo cuando se aproxima el fin de la batalla.	246

23 Posiblemente sientas la tentación de pasar de largo de la cápsula de tesoro que protege un vetala (fig. 23), pero es mejor que luches con él para conseguir la Lanza de Nimrod para Fang. Aunque no se trate de su arma más potente, posee ciertas aplicaciones que resultarán muy útiles más adelante. Si no puedes iniciar con un ataque sorpresa la batalla que sigue a continuación contra un nosferatu y tres larvas, destruye antes a éstas últimas. Si cuentas con el elemento sorpresa, Fang podría mantener ocupadas a las larvas mientras que tú te encargas de derrotar al rival más grande y peligroso.

Cuando llegues al terminal de servicio que hay al final del Puente ferroviario, gasta todos tus PC en el Cristarium y asegúrate de que tu grupo está preparado para un combate más duro. Como requisito inicial, tus personajes deberían, haber conseguido los cristales del nivel de rol en todas las disciplinas principales. Además, necesitas tener la barra de PT completa. Si a tu grupo le falta alguna zona, equípalo con el accesorio Faja energética y retrocede para luchar contra enemigos más débiles en Oerba antes de continuar tu camino hasta la señal de ruta.



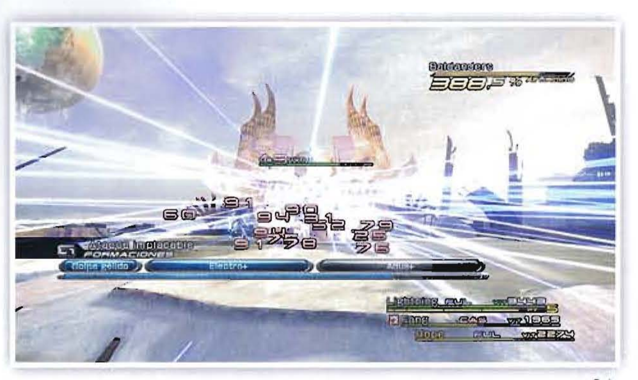
23

24 **Combate importante: Baldanders.** Baldanders es un rival fácil de aturdir (solo tendrás que utilizar dos rondas del Ataque delta y cambiar a Vanguardia mística). Sin embargo, su elevadísimo nivel de VIT requiere que entre en estado de aturdimiento varias veces a lo largo de esta lenta batalla para poder derrotarlo. Un factor que ralentiza enormemente el enfrentamiento es el hecho de que tu oponente utilice constantemente Óminus+, Laxus+ y Bío+, combinados con ráfagas ocasionales de Amnesia y Dolor. A pesar de que Fang puede sobrevivir sin ayuda en los largos combates contra el ataque básico (a la par que reiterado) de rayos láser, deberías hacer varios descansos y utilizar Lakshmi para lanzar Esna.

Sorprendentemente, Baldanders no tiene ningún ataque capaz de causar un daño masivo y dejarte fuera de juego. La Carcajada de Tánatos vacía considerablemente las barras de VIT de todos los miembros del grupo (fig. 24), pero eso no tendría por qué ser un problema si estás utilizando Lakshmi reiteradamente.

A medida que el combate avanza, aumenta la frecuencia de los ataques que infligen estados alterados. No pierdas tiempo en curarlos todos, en lugar de eso, céntrate en los que debiliten significativamente a tus personajes, por ejemplo, Amnesia para Hope o Dolor para Lightning. Además, debes asegurarte de que tu grupo no se ve abrumado por demasiados estados alterados a la vez. Tienes que intentar conservar todos los puntos tácticos hasta la última fase de la batalla, por lo que no puedes (o, dicho de otra manera, no debes) confiar en que Antimagia+ o Ultracura te saquen de situaciones difíciles.

Cuando le queda un nivel de VIT de 400.000 a 500.000, Baldanders puede lanzar Condena sobre el líder de tu grupo. Si el resto de la batalla se convirtiese en una maratón extenuante, esta sección final podría ser el desesperado sprint para llegar a la meta. La combinación Ataque delta/ Vanguardia mística no es lo suficientemente potente como para terminar con tu obstinado adversario antes de que finalice la cuenta atrás. Tampoco hay mucho tiempo para utilizar constantemente Lakshmi para curar. La única opción de la que dispones es arriesgarte con Ataque implacable.



24

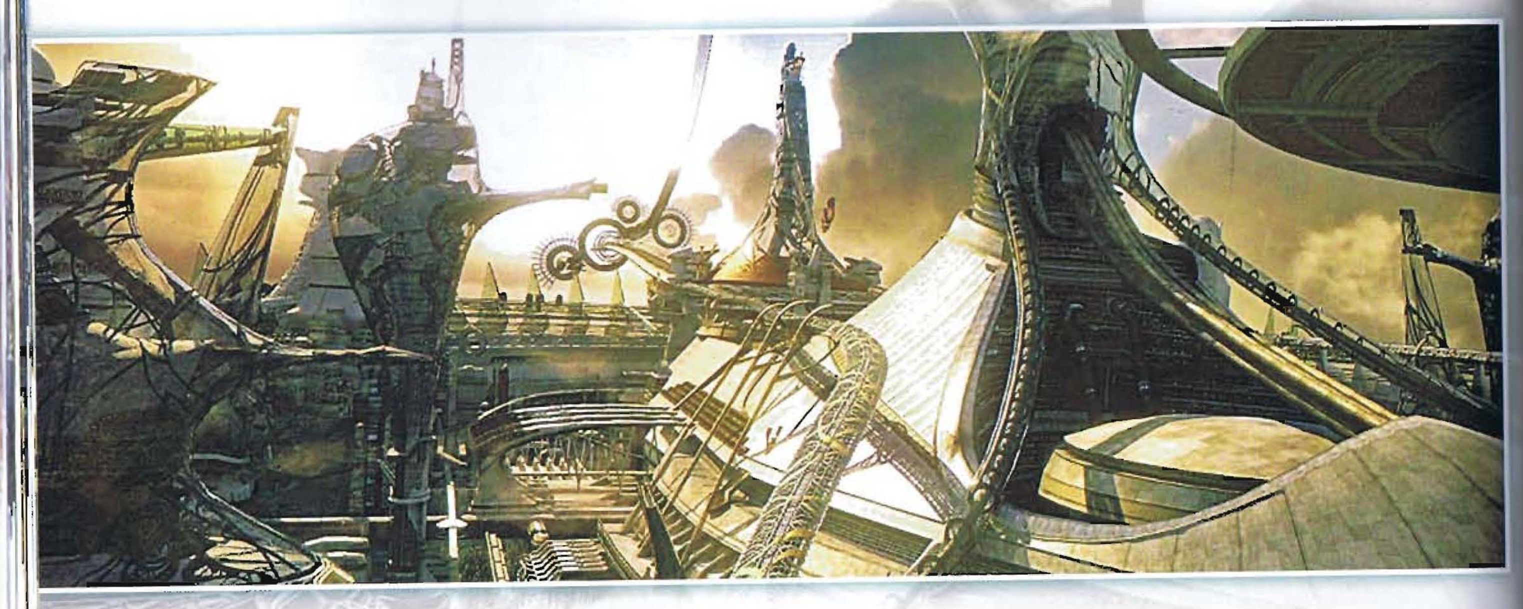
Con la barra de PT llena, tienes los puntos suficientes para aplicar dos veces Ultracura y Antimagia+ una vez si corres la mala suerte de sufrir daños por Amnesia o Dolor en los personajes menos indicados. Permanece atento a la barra de VIT del líder de tu grupo. Si entra en la crítica zona roja, sopesa rápidamente tus opciones y usa Lakshmi seguido de Ataque implacable lo antes posible, o bien aprovecha una de las dos oportunidades que tienes de utilizar Ultracura. Es mejor conservar suficientes PT para tener una Ultracura en reserva en caso de que se produzca una auténtica emergencia; como, por ejemplo, el ataque Carcajada de Tánatos. Si no hay un protector que absorba el daño, los ataques de Baldanders harán mucho daño a tu grupo.

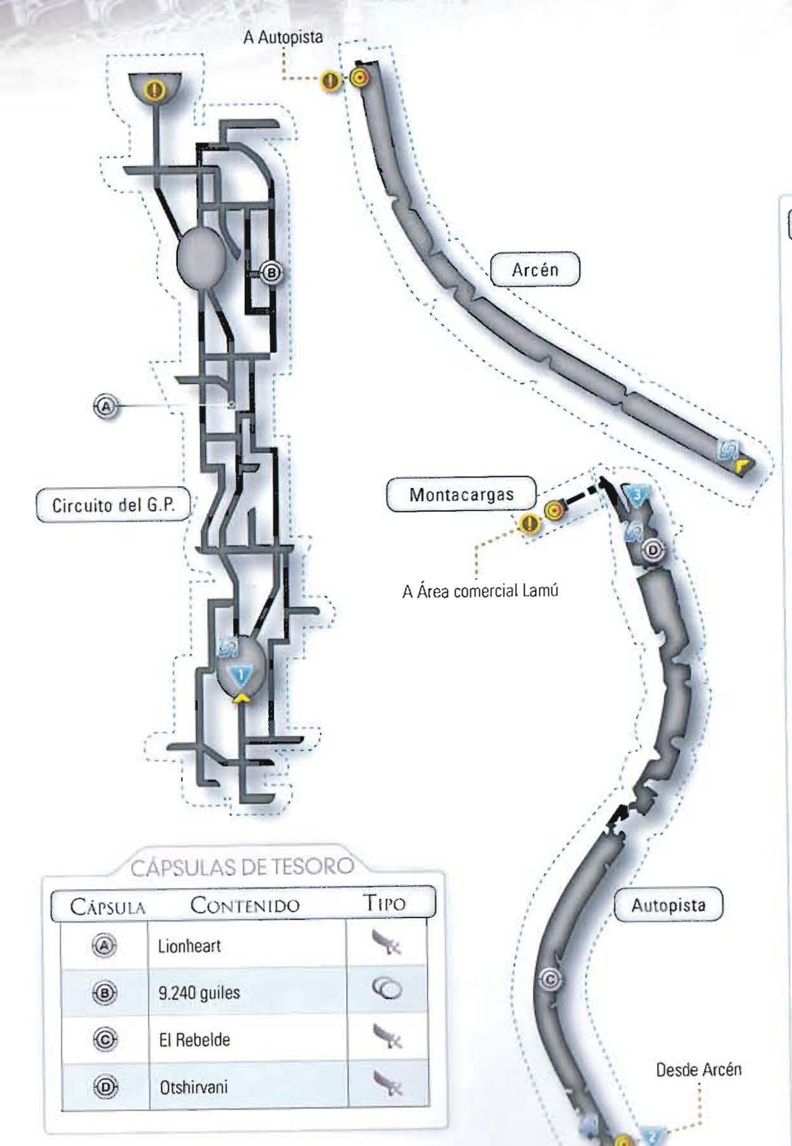
Al final de la batalla, recibes 100.000 PC, el accesorio Efigie de la diosa y una expansión del Cristarium. Examina la Efigie cercana para que se inicie la animación, acércate al vehículo y móntate en él para volver al Nido.

SALIDA DEL GRAN PAALS

Al volver al Nido no tendrás acceso a las diversas zonas conectadas del Gran Paals (y, por consiguiente, a las misiones adicionales y las aventuras opcionales que contienen) hasta el capítulo 13. Esto no supone un gran problema: casi todas las misiones con objetivo son mucho más fáciles si las dejas para más adelante, ya que muchas no están disponibles en esta fase o son prácticamente imposibles. Viajar a través de las zonas del Gran Paals también es una ardua tarea ahora mismo, pero una red de telefigies pronto te dará acceso a una forma rápida y adecuada de transporte.

EDÉN, SEDE DEL SANCTUM





CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Lionheart	
Ⓑ	9.240 guiles	
Ⓒ	El Rebelde	
Ⓓ	Otshirvani	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Anavatapta	El enfrentamiento con este enemigo no es un combate "real". Puedes derrotarlo antes de que se agote el modo Empatía.	233
Varcolaci	Elude los ataques, inflige Veneno y puede derrotarse en cuestión de segundos.	244
Coracero mecánico	Solo es peligroso si invoca a una baliza para lanzar su ataque Rayo guiado.	231
Baliza	Invocado por el coracero mecánico, este rival no lanza ataques. Debes destruirlo para evitar que se produzca el ataque Rayo guiado del coracero mecánico.	228
Fusilero	Tiene un nivel muy bajo de VIT para esta fase del juego. Es carne de cañón en algunas escaramuzas menores.	230
Antidisturbios	El daño por agua y frío se reduce a la mitad, pero es débil al elemento fuego.	230
Defensor del Sanctum	Usa la habilidad Guardia para aumentar su resistencia al daño. Sorprendentemente, posee ataques potentes.	228
Huargo Vajra	Puede otorgar Prisa y Bravura.	232
Escolta del Sanctum	Puede otorgar Bravura.	228
Rey bégimo	Restablece su barra de VIT cuando se pone en posición erguida.	240
Orobón	El Agua ritual confiere al Orobón estados beneficiosos. Un enfrentamiento con él puede ser muy arduo.	241
Anfisbena	Es inmune al daño que causa el elemento tierra, pero débil frente al elemento rayo y aire. No le afectan los ataques mágicos, tiene un nivel alto de VIT y resistencia a varios estados.	238
Bégimo cero	El daño por el elemento fuego y rayo se reduce a la mitad. Es débil frente al elemento frío y agua. Puede cambiar su forma, restableciendo su nivel de VIT y aumentando la potencia de ataque cuando lo hace.	233
El Piasa	El daño elemental se reduce a la mitad. Es inmune a los estados alterados.	234


1


2

1 El Anavatapta puede ser derrotado solo con las habilidades de Autoempatía (fig. 1). Esto se añadirá a las riquezas que ya posees, por lo que debes pasarte por el Cristarium inmediatamente para mejorar las condiciones de tu grupo.

La expansión del Cristarium obtenida tras la batalla del Baldanders incluye algunas habilidades bastante útiles, pero el precio mínimo es de 10.000, por lo que tendrás que pagar un buen precio por ellas. Ignora las extensiones exteriores por el momento hasta que hayas adquirido nuevas e interesantes habilidades. Lightning posee las habilidades Electro++ y Andanada (ambas del rol fulminador), y la habilidad PT Paro+ (del rol sanador). Fang puede adquirir ahora la autohabilidad Último estertor (protector), Aquiles (obstructor) y Longinus (castigador). Con Hope, trata de conseguir Salud+ (sanador), Prisa (inspirador) y Último recurso (fulminador) en ese orden. Consulta la página 188 para obtener más información acerca de las habilidades y de las habilidades PT.

Una vez hayas terminado en el Cristarium, vuelve a tu grupo predeterminado y configura sus formaciones tal y como se detalla en la siguiente tabla.

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Formación	Lightning	Fang	Hope
Ataque delta	Castigador	Protector	Fulminador
Vanguardia mística	Fulminador	Protector	Fulminador
Ataque implacable	Fulminador	Castigador	Fulminador
Denuedo	Sanador	Protector	Inspirador
Perseveración	Sanador	Obstructor	Inspirador
Lakshim	Sanador	Protector	Sanador

La zona Circuito del G.P. parece un complicado laberinto, pero en realidad puedes recoger las cápsulas de tesoro, derrotar a los tres grupos de enemigos y salir de él en tan solo unos minutos. Los varcolaci no son más que una distracción momentánea, y los coraceros mecánicos solo son peligrosos si invocan a una baliza, que les permite ejecutar su ataque Rayo guiado. Puedes impedirlo si destruyes la baliza rápidamente.

Puedes derrotar rápidamente a los enemigos a los que se enfrenta tu grupo en la zona Arcén únicamente con el Ataque delta. Cuando te topes con el segundo coracero mecánico que va flanqueado por dos escoltas del Sanctum, trata de eliminar antes al primero.

2 No subestimes al Rey bégimo: comienza con el Ataque delta y cambia a Vanguardia mística para acelerar el proceso de llenado de la barra de cadena. A continuación, cambia a Ataque implacable una vez haya entrado en estado de aturdimiento. En el mapa Autopista, te enfrentarás a varios enemigos de capítulos anteriores. Al encontrarte con los tres orobones que acompañan al Rey bégimo (fig. 2), ocúpate primero del adversario más peligroso usando las tácticas mencionadas anteriormente. Sin embargo, usa Ataque delta en lugar de Ataque implacable una vez lo hayas aturdido.

Cuando llegues a la segunda cápsula de tesoro, podrás coger por sorpresa al bégimo cero si tienes paciencia. Estos enemigos se comportan de la misma manera que los reyes bégimos, pero poseen mayor resistencia a los daños provocados por ataques físicos y mágicos cuando están erguidos.

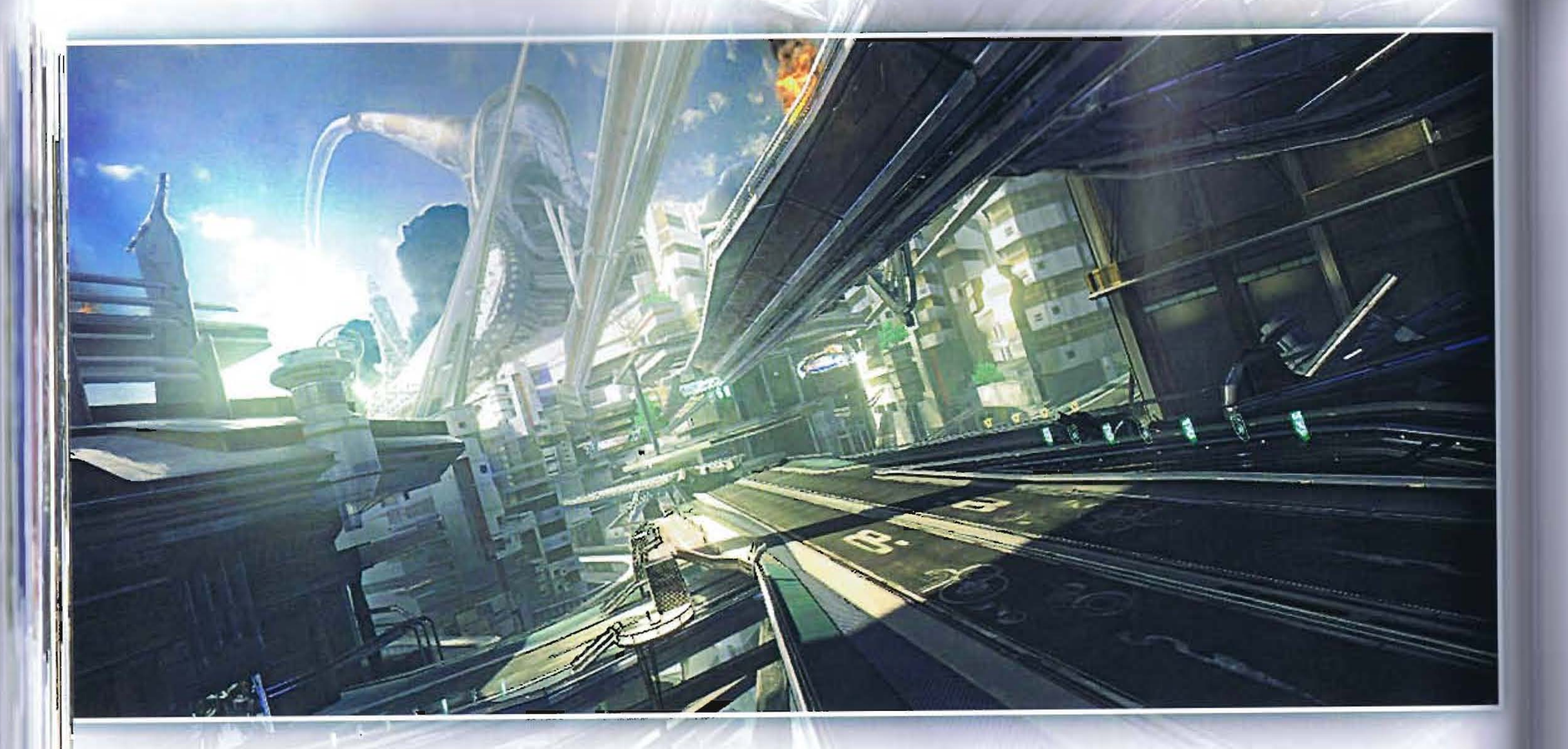
3 **Combate importante: el Piasa.** Si Hope no posee la habilidad Prisa todavía (inspirador), puede ser buena idea ir a recolectar suficientes PC para desbloquearla. Si no has creado aún la formación Denuedo (sanador + protector + inspirador), ahora es un buen momento para ello.

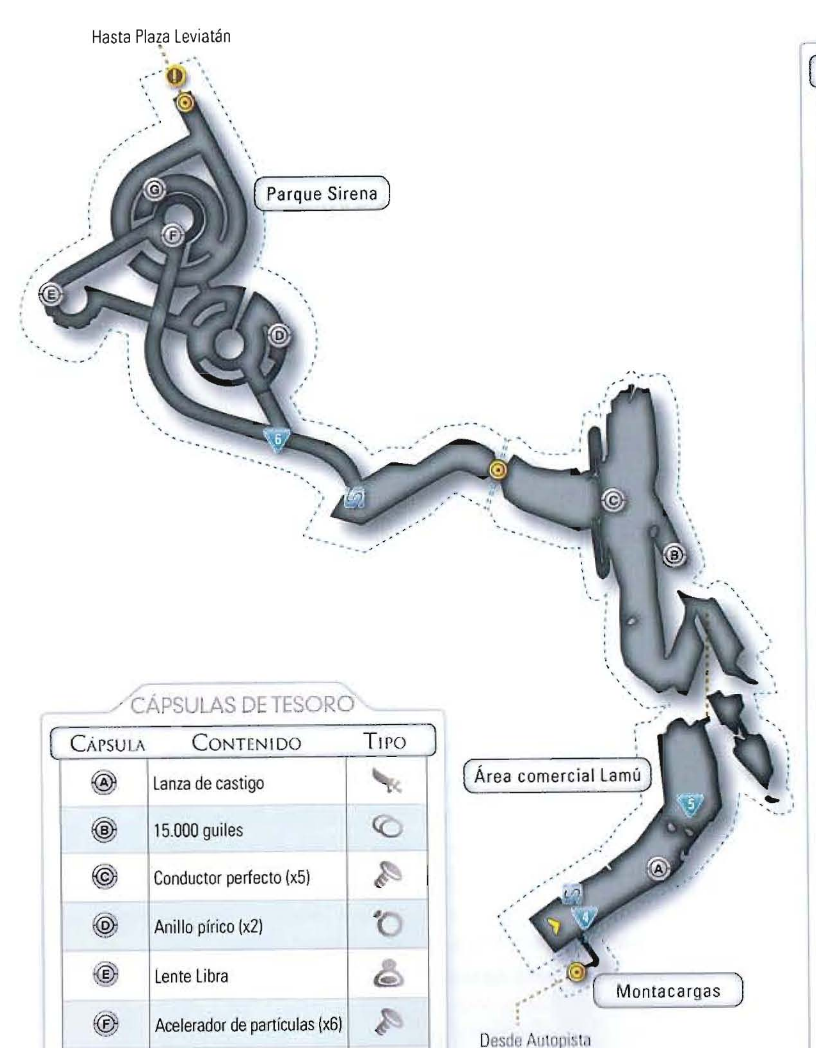
Puede resultar muy frustrante y complicado derrotar al Piasa a menos que sigas una estrategia muy específica. Utiliza un único ataque repetidamente hasta que finaliza el primer aturdimiento. Te parecerá irritante, pero no es especialmente dañino. Tras el primer aturdimiento, aparecerá la notificación de desbloqueo (fig. 3), que activa los tres estados beneficiosos permanentes. A esto le sigue inmediatamente el ataque Represalia. Este ataque se lanza contra varios miembros del grupo al azar, quitándoles una cantidad importante de VIT y aturdiéndolos por un período breve de tiempo. Incluso con Lakshmi activado, hay muchas probabilidades de que el líder de tu grupo pueda ser alcanzado por ráfagas consecutivas y derribado antes de que puedas curarlo, a menos que estés jugando con Fang como líder del grupo.


3

La solución es cambiar a la formación Denuedo al principio de la batalla y mantenerla activa hasta que Hope haya protegido al grupo con su amplia variedad de habilidades. Una vez las ejecute, ataca con Ataque delta seguido de Vanguardia mística y, a continuación, vuelve a Ataque delta cuando tu oponente haya entrado en estado de aturdimiento. Unos diez segundos antes de que acabe el estado de aturdimiento, cambia a Lakshmi para curar a los miembros del grupo antes de que se produzca el ataque inminente. Ahora, deja que se llene la barra BTC de Lightning y resérvala para curarla solo a ella. Si te paras a curarla después de cada golpe, podrás conservar su nivel de salud hasta que el Piasa vuelva a usar su rutinaria oleada de ataques.

Tras cada aturdimiento, cambia a Denuedo para volver a llenar y restablecer los estados beneficiosos y continúa donde lo habías dejado. El Piasa lanza un extraño material, el Acelerador de partículas, cuando es derrotado.





CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Lanza de castigo	
B	15.000 guiles	
C	Conductor perfecto (x5)	
D	Anillo pírico (x2)	
E	Lente Libra	
F	Acelerador de partículas (x6)	
G	Medallatriunfal	

ENEMIGOS

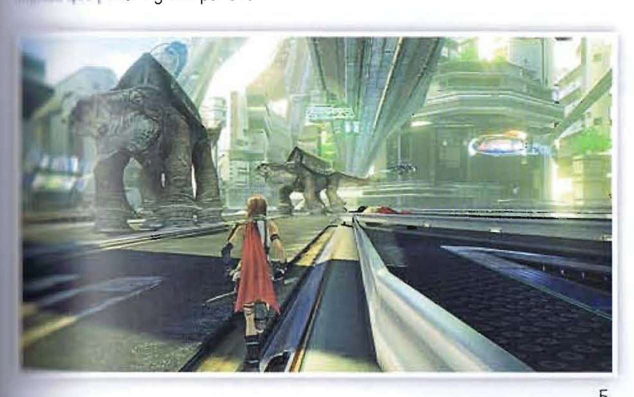
Nombre	Notas	Página
Adamanquelis	El daño por ataque físico y mágico se reduce a la mitad, pero es débil frente al elemento frío. No le afectan los ataques sorpresa y puede lanzar Postración con su habilidad Berrido.	238
Fusilero	Tiene un nivel muy bajo de VIT para esta fase del juego. Es carne de cañón en algunas escaramuzas menores.	230
Humbaba	Es débil frente al elemento fuego, inmune al agua y el daño por el elemento frío se reduce a la mitad. Puede restablecer su nivel de VIT y aumentar su potencia de ataque de forma notable cuando cambia a su postura erguida.	240
Antidisturbios	El daño por agua y frío se reduce a la mitad, pero es débil al elemento fuego.	230
Defensor del Sanctum	Su nivel de VIT es el más bajo de todas las tropas del Sanctum, pero lanza ataques regulares que causan una pérdida sorprendentemente elevada de VIT.	228
Bégimo cero	El daño por el elemento fuego y rayo se reduce a la mitad. Es débil frente al elemento frío y agua. Puede cambiar su forma, restableciendo su nivel de VIT y aumentando la potencia de ataque cuando lo hace.	233
Escolta del Sanctum	Tiene un alto nivel de VIT y puede otorgar Bravura.	228
Nosferatu	Es débil frente a todos los elementos, pero el daño por ataque físico se reduce a la mitad. Tiene un nivel elevado de VIT y puede lanzar Laxus y AntiCoraza.	244
Tirano	Usa la habilidad Sable místico para invocar al sable volador. Posee ataques muy potentes y un nivel alto de VIT.	243
Sable volador	Es invocado por el tirano y es inmune a las habilidades de provocación. También posee unos ataques potentes.	243
Valquiria del Sanctum	Usa estados beneficiosos para mejorar de manera significativa sus atributos. Puede ser lanzado.	229
Orobón	La habilidad Agua ritual otorga los estados beneficiosos del orobón.	241
Huargo Vajra	Es un huargo asesino típico. Llegados a esta fase, debe caer derrotado fácilmente.	232
Svelien	Usa sus habilidades de modo "Anti" para cambiar sus puntos débiles y sus ataques físicos. Lanza ataques enormemente poderosos y puede ser lanzado.	234

4 Posiblemente recuerdes al adamanquelis de tu anterior viaje por la Estepa de Archylte (fig. 4). Aunque en este momento tienes en tu mano (obviamente) la oportunidad de derrotarlo gracias al poder adquirido, sigue siendo un enemigo molesto. Usa a Fang como obstructora para debilitar a la criatura y hacer así que el combate sea más sencillo. Si no puedes sobrevivir sin un protector, cambia a Denuedo en lugar de hacer que Hope utilice los estados beneficiosos. El adamanquelis ataca incesantemente, tanto con Tumbador como con Seísmo, causando daños importantes acompañados de un estado de aturdimiento que dura un espacio breve de tiempo. Y lo que es aún peor, su habilidad Berrido provoca Postración. Normalmente, la utiliza cuando ha aturdido a su víctima. No te arriesgues: cambia regularmente a Lakshmi y asegúrate de que tu grupo tenga al menos Prisa activada en todo momento.


4

5 Poco después del combate con el adamanquelis, tendrás que enfrentarte a un humbaba por primera vez. Se trata de un bégimo en toda regla y en lo único que se diferencia es el nombre, a pesar de que tiene más VIT e incrementa de forma masiva la potencia de su ataque cuando cambia a la posición erguida. Tras una primera ronda de órdenes de Ataque delta, usa Vanguardia mística para aumentar su barra de cadena. Cambia a Ataque implacable tan pronto como entre en estado de aturdimiento para evitar que se produzca la transformación (y consiguiente renovación). Ten en cuenta que esta táctica también funciona contra los bégimos cero.

En la batalla a tres bandos que viene a continuación (en la que un humbaba lucha contra guardias y soldados del Sanctum), trata siempre de iniciar la batalla con un ataque sorpresa y mata a los rivales de mayor envergadura primero. No pasa nada si después en el Área comercial Lamú, eludes a los dos adamanquelis (fig. 5), ya que el tiempo y el riesgo que conlleva vencerlos no merecen la cantidad de PC y los objetos que puedas ganar por ello.


5

6 En el Parque Sirena tendrás varias oportunidades de participar en las batallas a tres bandos de esta zona (fig. 6). Mediante un ataque sorpresa, que podrás realizar sin dificultad, siempre tendrás la posibilidad de tumbar primero a los enemigos más peligrosos o a los que más cuesta matar. Hay otros enfrentamientos menos interesantes: tres nosferatus para los que tendrás que invertir tiempo y esfuerzo si quieres vencer.


6

A pesar de que hay dos nuevos fichajes, la mayoría de los enemigos te resultarán familiares. La valquiria del Sanctum se parece a la guardiana PSICOM. Aunque sus parámetros básicos no son gran cosa, el uso que hace de los estados beneficiosos la convierte en un rival extremadamente rápido y resistente, gracias además a su patada giratoria capaz de herir gravemente a un miembro del grupo con tan solo un ataque. El svelien es monstruosamente despiadado. Es mejor que lo esquives o que lo tomes como principal objetivo dentro de una batalla a tres bandos en la que deberás empezar con un ataque sorpresa.

Un tirano y un svelien bloquean la salida de la zona. Acércate a ellos, atúrdelos y ve primero a por el svelien: trata de golpearle hasta que solo le quede una fracción de la barra de VIT. A continuación, haz lo mismo con el tirano. Destruye al sable volador invocado y, de esa manera, finalizarás rápidamente la batalla sin ningún daño.

MISCELÁNEA

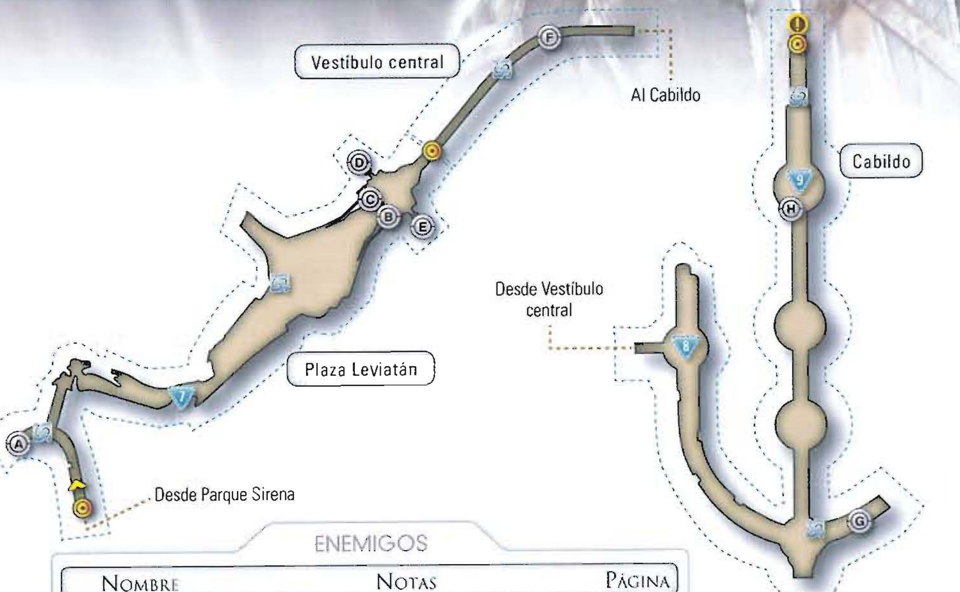
- **Sugerencia importante:** el Parque Sirena es una buena zona para conseguir PC y objetos. Si completas el recorrido de esta zona luchando únicamente en aquellos combates que ofrezcan una recompensa importante a cambio de un mínimo esfuerzo (particularmente en batallas a tres bandos), podrás hacer grandes avances en el Cristarium antes de los enfrentamientos finales de este capítulo.

- Cuando uno de los miembros del grupo que tengas en tus "reservas" llegue a tener 999.999 PC, todos los puntos de Cristarium que consigas se desecharán. Ya que Snow, Sazh y Vanille posiblemente ronden esa cantidad, es un buen momento para invertir sus ganancias acumuladas hasta ahora. Para convertirlos de nuevo en "súper especialistas", te sugerimos que simplemente gastes los puntos en mejorar todo lo que puedas el rol inspirador de Sazh, el sanador de Vanille y el protector de Snow. Adquiere todas las habilidades posibles cuando estén disponibles, pero no te preocupes de la VIT "opcional" o de los cristales de ataque físico y mágico por el momento.

- En ciertas batallas a tres bandos puedes encontrarte con que un enemigo (o un grupo de ellos) te detecte, mientras que el resto no. Si puedes acercarte a un oponente que no ha visto al líder de tu grupo, conseguirás la bonificación de un ataque sorpresa e inmunidad frente al ataque, hasta que uno de los bandos sea expulsado del campo de batalla.

- Como habrás podido notar, la nueva formación que se aplica por primera vez en una batalla tiende a ejecutarse de forma más lenta que los cambios siguientes, excepto en el caso de que el líder de tu grupo efectúe un ataque aéreo en el momento en que realices el cambio. Ésta es una buena forma de transmutar de manera casi perfecta del Ataque delta al Ataque implacable en los enfrentamientos con ciertos enemigos, sobre todo con aquéllos con los que se puede hacer malabares tras lanzarlos.





ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Humbaba	Es débil frente al elemento fuego, inmune al agua y el daño por el elemento frío se reduce a la mitad. Puede restablecer su nivel de VIT y aumentar su potencia de ataque de forma notable cuando cambia a su postura erguida.	240
Juggernaut	El daño por ataque físico y mágico se reduce a la mitad. Posee ataques muy potentes y un nivel de VIT bastante elevado.	243
Adamanquelis	El daño por ataque físico y mágico se reduce a la mitad, pero es débil frente al elemento frío. No le afectan los ataques sorpresa y puede lanzar Postración con su habilidad Berrido.	238
Defensor del Sanctum	Tiene un nivel bajo de VIT, pero posee ataques potentes y velocidad en la repetición de golpes.	228
Maestro pirotécnico	Tiene una velocidad de ataque muy baja, pero sus golpes son muy potentes.	229
Adamantaimai	Evita a este enemigo a toda costa, ya que puede matar al líder de tu grupo de un solo golpe.	238
Valquiria del Sanctum	Usa estados beneficiosos para mejorar de manera significativa sus atributos. Puede ser lanzado.	229
Sacrificio	El daño por ataque físico se reduce a la mitad. Su habilidad Anatema inflige cuatro estados alterados en el miembro del grupo al que vaya dirigido el ataque. Es capaz de causar la Muerte súbita.	244
Svelien	Usa sus habilidades de modo "Anti" para cambiar sus puntos débiles y sus ataques físicos. Lanza ataques enormemente poderosos y puede ser lanzado.	234
El Piasa (segundo enfrentamiento)	Puede alternar entre su forma a pie o su forma aérea, siendo la primera de las dos más peligrosa a medida que avanza la batalla. Todos los daños elementales se reducen a la mitad. Es totalmente inmune a los estados alterados.	234

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Antares	
B	Chocobo de peluche*	
C	Acelerador de partículas (x6)*	
D	Pezuña de fauno (x12)	
E	Pezuña de fauno (x17)	
F	Mistilteinn	
G	Mitones de poder	
H	Vapor de éter	

* Solo una de estas dos cápsulas de tesoro puede abrirse (consulta "Secreto de la cápsula de tesoro" en la página de la derecha).

7 Puede decirse que la Plaza Leviatán es como el hogar de algunos de los más peligrosos y fuertes enemigos "genéricos" encontrados hasta ahora. Para muchos jugadores ésta será la primera oportunidad real de matar a un poderoso Juggernaut. La mejor manera de conseguirlo es empezar con un ataque sorpresa y seguir con un Ataque implacable. Cambia la formación a Denuedo en cuanto finalice el primer aturdimiento, mantén a todos con salud con Lightning, mientras Hope lanza estados beneficiosos. Aturde a tu adversario de nuevo con Ataque delta/Vanguardia mística y utiliza una descarga potente de Ataque implacable, que debería al menos reducir su barra de VIT lo suficiente para poder acabar con él con un Ataque delta final.



7

Si tu única preocupación se centra en los PC y en los objetos que puedas conseguir, y no en los retos individuales, será mejor que vuelvas al Parque Sirena para luchar en las batallas a tres bandos, después volver aquí y simplemente esquivar a todos los enemigos posicionados antes de la señal de ruta. De cualquier manera, el enfrentamiento con el adamantaimai situado a la entrada del edificio (fig. 7) se debe evitar a toda costa.

8 Cuando termine la animación, ve directamente a por el Juggernaut (fig. 8), ya que, en realidad, no es necesario que te enfrentes al tirano. La estrategia descrita anteriormente te permitirá derrotarlo sin problemas. La batalla con las tres valquirias y con un defensor del Sanctum implica algo más de dificultad. Mata al último de los rivales antes y, tras una breve pausa para utilizar Lakshmi, elimina con cuidado a los tres restantes.

El sacrificio puede lanzar una violenta ráfaga de estados alterados sbore un solo miembro del grupo. También posee el ataque Necro, que puede matar a un miembro del grupo de forma instantánea. La única manera de mantenerlos a todos a salvo es aturdir a estos rivales rápidamente y evitar que actúen con un Lance vertical. Sueltan valiosos objetos, aunque los jugadores más impacientes quizás prefieran ignorarlos y seguir adelante. Al llegar al combate con los dos sveliens, primero deberás ir a por la planta y después a por los sacrificios.

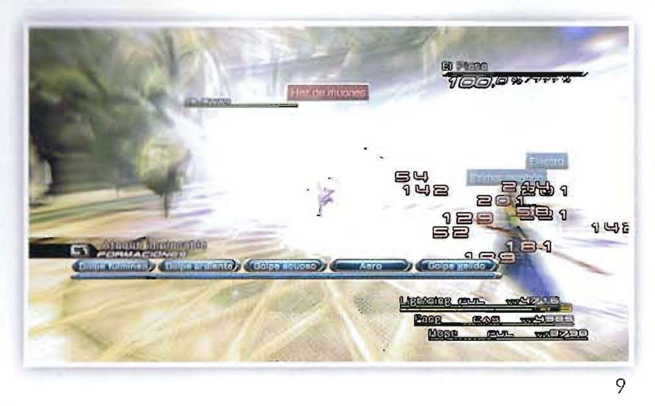
Sugerencia importante: el botín raro del sacrificio es el material Hihirokane, un catalizador para transformar objetos, utilizado para la mejora de ciertas armas. Cuesta 100.000 guiles, aunque su precio de reventa es sustancialmente menor (7.000 guiles). También sueltan Perfume, que cuesta 12.500 guiles. Hazte con Buena elección para incrementar las posibilidades de poder adquirir este accesorio.



8

9 **Combate importante: el Piasa.** Desde el principio, cambia a Denuedo y espera hasta que los tres miembros del grupo estén protegidos y sus habilidades hayan aumentado considerablemente.

El Piasa puede transformarse y alternar entre dos formas (lo que conlleva el restablecimiento de su barra de cadena). Comienza la batalla con el Modo devastador. Con esta forma, utiliza el ataque Haz de muones (fig. 9) y puede ser lanzado cuando entra en estado de aturdimiento. Con el Modo aéreo, se mantiene en el aire sobre el campo de batalla y se incrementa ligeramente su Resistencia a cadenas. También utilizará el potente ataque Represalia cuando termine el período de aturdimiento, pero únicamente en este modo. Una vez más, debes cambiar a Lakshmi justo antes de que la barra se agote para curarte y sobrevivir a este ataque.



9

Naturalmente, tu rival se estará conteniendo durante la primera parte de la pelea. Cuando aparezca el mensaje Desbloqueo, el Piasa activará estados beneficiosos que mejorarán sus destrezas ofensivas. Adquirirá también un nuevo ataque en su forma a pie, Tormenta atroz, que golpea a todos los miembros del grupo causando una pérdida de VIT que, a pesar de ser variable, la mayoría de las veces es elevada. En resumen, el Modo devastador hace honor a su carta de presentación. Debes conservar la formación Lakshmi todo el tiempo para que tu grupo esté a salvo.

El mejor momento para causar daño (y activar las habilidades) es el momento en que el mandamás está volando. La batalla empieza pronto a coger un buen ritmo: tácticas ultradefensivas cuando el Piasa esté en el suelo, seguidas de una rápida secuencia compuesta por Ataque delta/Vanguardia mística/Ataque delta para aturdirlo y causarle daño cuando vuelva a pisar tierra. Cambia a Lakshmi justo antes de recibir el ataque Represalia y después activa los estados beneficiosos con Denuedo antes de que empiece el siguiente ciclo de ataques.

Puede que requiera tiempo y paciencia, pero el Piasa terminará cayendo. Tu recompensa es de 100.000 PC, un Lazo real y el acceso a la tienda Brebajes Edén. Interactúa con el ascensor para continuar cuando estés preparado para avanzar al siguiente capítulo.

SECRETO DE LA CÁPSULA DE TESORO



Al entrar en el edificio principal, te darás cuenta de que hay dos cápsulas de tesoro. Por motivos que conocerás más adelante, solo puedes abrir una de las dos. Te recomendamos que cojas los seis Aceleradores de partículas que contiene la cápsula de la izquierda. Los 4.800 EXP que valen superan con creces el valor monetario del Chocobo de peluche que contiene la cápsula de la derecha (35.000 guiles).

CAPÍTULO 13

CUNA DEL HUÉRFANO

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Sacrificio	El daño por ataque físico se reduce a la mitad. La habilidad Anatema inflige diversos estados alterados en el miembro del grupo al que se dirija. Hay pocas probabilidades de causar Muerte súbita con el ataque Necro.	244
Turboáguila	Resiste los ataques físicos y de magia, pero es débil contra fuego y agua. Es susceptible a Freno y Deterioro.	231
Cañón de Ferdinand	El daño por fuego o rayo y los ataques físicos o mágicos se reducen a la mitad. Tiene ataques muy potentes.	231
Dagón	Usa Agua ritual para conferir diversos estados beneficiosos. El ataque Atropello derriba a los miembros del grupo y puede infligir estados alterados.	241

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Lente Libra	
B	Millerita	
C	Corona de beato	
D	Sobrealimentador (x4)	
E	Conductor perfecto (x4)	
F	Acelerador de partículas (x2)	
G	Uraninita	
H	Turbohélice (x5)	
I	Escama inversa (x20)	
J	Vapor égida (x2)	
K	Lágrima de angustia (x9)	
L	Anillo ventoso	
M	Lanza chamánica	

Desde Pabellón del rito

Fal'Cie Edén

A Edén, sede del Sanctum: Cabildo

Al Valle Central: Campamento base

Fal'Cie Edén

Al Ala de los salmos

1 Salvo que quieras conseguir el botín de Perfume y Hihiirokane, será mejor que evites a los dos grupos de sacrificios. Aunque uses un ataque sorpresa, puede ser un combate muy exigente, pero ofrece una gran cantidad de PC.

Después de la animación, se abrirán dos "puertas de viaje" (fig. 1). Una te permite ir instantáneamente a Edén (en concreto, al mapa del Cabildo), mientras que la otra te lleva al Campamento base del Valle Central del Gran Paals. Por supuesto, hay otras puertas en ambos destinos para que puedas volver tranquilamente. Si necesitas conseguir PC para fortalecer a tu desnutrido grupo, o bien tienes ganas de cazar otro objetivo y explorar zonas opcionales, ésta será una de las últimas oportunidades que tengas antes del enfrentamiento final. Ten en cuenta que Final Fantasy XIII no se termina cuando logras batir al jefe que encontrarás al final de la Cuna del Huérfano. Puedes seguir explorando el mundo, y de hecho, solo recibirás la última expansión del Cristarium después de completar la última batalla de la historia. Si no te has enfrentado contra la mayoría de enemigos todavía, te recomendamos que continúes. Además, es mucho más divertido (y práctico) explorar después de las animaciones finales. Aunque la principal trama narrativa esté a punto de terminar, todavía te quedan muchísimas horas de viaje por Final Fantasy XIII...


1

2 Antes de dirigirte hacia la ruta, explora el nuevo grupo de plataformas que hay enfrente para recoger tres cápsulas de tesoro. Para acelerar los combates contra la turboáguila, usa la formación Perseveración e inflige Freno y Deterioro mientras Hope aplica unos cuantos estados beneficiosos (los más importantes serán Prisa y Fe). Así podrás reducir drásticamente el tiempo de combate. Debido a la resistencia al daño


2

físico y de magia de tu adversario, lo mejor es mantener Vanguardia mística cuando quede aturdida. Esta táctica también es útil contra el cañón de Ferdinand, aunque su vulnerabilidad al Lance vertical cuando queda aturdido te permite cambiar a Ataque implacable y así terminar el combate en poco más de dos minutos.

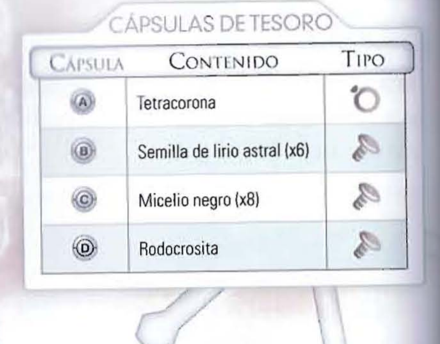
Dirígete a la señal de ruta e interactúa cuando se te indique. Desde el pasillo, mira de frente a las dos plataformas móviles (fig. 2). La de la izquierda te lleva a una zona opcional donde podrás encontrar más cápsulas de tesoro custodiadas por turboáguilas y otro cañón de Ferdinand, mientras que la de la derecha te llevará a la siguiente ruta.

3 El dagón es un primo hermano del orobón. Sin embargo, usa la habilidad Agua ritual para conferir estados beneficiosos al principio de cada combate, así que resulta algo más complicado de vencer. Podrás acabar fácilmente con los grupos que te encontrarás aquí si los atacas por sorpresa. Hay tres cápsulas de tesoro en el nivel superior, así que ve hacia la rampa y después continúa hasta la señal de ruta. Esta zona está protegida por sacrificios, aunque solo tendrás que encargarte de los dos que te impiden abrir la cápsula de tesoro (fig. 3).

Baja y pulsa ⊗/Ⓐ en la señal de ruta para reconfigurar las plataformas y explorar la siguiente parte de la Cuna del Huérfano.


3





CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Tetracorona	
B	Semilla de lirio astral (x6)	
C	Micelio negro (x8)	
D	Rodocrosita	



ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Sacrificio	El daño por ataque físico se reduce a la mitad. La habilidad Anatema inflige diversos estados alterados en el miembro del grupo al que se dirija. Hay pocas probabilidades de causar Muerte súbita con el ataque Necro.	244
Turboáguila	Resiste los ataques físicos y de magia, pero es débil contra fuego y agua. Es susceptible a Freno y Deterioro.	231
Dagón	Usa Agua ritual para conferir diversos estados beneficiosos. El ataque Atropello tira al suelo a los miembros del grupo y puede infligir estados alterados.	241
Pretoriano	Reduce a la mitad el daño de todos los elementos. La habilidad Carga mágica inflige estados alterados y provoca grandes pérdidas de VIT. Es peligroso si va en grupos de dos o más.	230
Galimatazo	Es débil ante todos los elementos, pero es inmune al daño de magia. Reduce a la mitad el daño por ataque físico y es susceptible a AntiCoraza y Veneno.	238
Zamarrajo	Reduce a la mitad el daño de elementos. Es inmune al daño por ataque físico y resiste la magia. Es susceptible a AntiEscudo y a Deterioro.	238

4

4 Puede parecer que el sacrificio de enfrente se ha quedado rezagado de su manada y está listo para que lo aniquiles, pero en realidad está acompañado por una turboáguila. La combinación de los estados alterados y el cañón de plasma de la turboáguila le darán la victoria al equipo contrario, así que procura lanzar un ataque sorpresa y acabar primero con el sacrificio. Otro grupo que te encontrarás en esta zona de Fal'Cie Edén está formado por un sacrificio acompañado de dagones. Salvo que acabes con estos últimos rápido, coordinarán sus ataques Atropello y derribarán a los miembros del grupo (fig. 4), haciendo muy difícil contraatacar o curar con Lakshmi. Intenta lanzar un ataque sorpresa contra estos grupos y, si sale bien, cambia brevemente a Denuedo para que Hope pueda ofrecer Prisa a los miembros del grupo.

El camino de la derecha lleva a una ruta que vuelve al punto donde se encontraban las puertas de viaje. Salvo que tengas mucha necesidad de visitar Gran Paals o Edén, no tienes por qué ir allí. Después de recoger la Tetracorona de la cápsula de tesoro, usa la plataforma móvil para ir a la siguiente zona.



5

5 Prepárate contra un feroz grupo de tres dagones y una turboáguila para conseguir la primera cápsula de tesoro de este nivel. Empieza cambiando a Denuedo (o, mejor aún, selecciónalo antes como formación por defecto momentáneamente) y haz que Hope use Prisa y Coraza. Quizás necesites cambiar a Lakshmi para sobrevivir a la descarga de ataques Atropello y las explosiones del cañón de plasma. Es un combate largo, pero será mucho más fácil según vayan cayendo los dagones.

El siguiente pretoriano tiene ataques físicos muy potentes y su habilidad Carga mágica es totalmente devastadora (fig. 5). Inflige estados alterados antes de lanzar a todo el grupo su catastrófico ataque con elemento rayo, que probablemente cause muchísimo daño. Sin embargo, no suele usar este ataque combinado durante el primer minuto del combate, así que será más efectivo que te centres en los dos dagones desde el principio. El pretoriano puede ser lanzado, por lo que debes cambiar a Ataque implacable para terminar el enfrentamiento enseguida cuando su barra de cadena se llene.

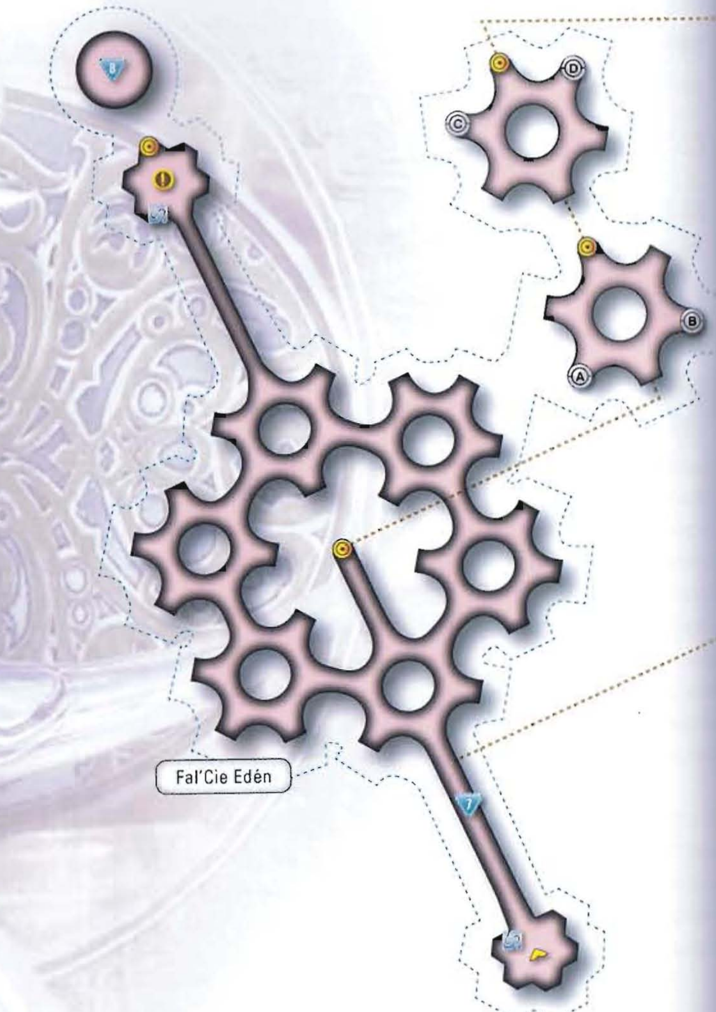
Con los dos siguientes pretorianos que te encontrarás al dirigirte hacia la señal de ruta, haz ataques sorpresa y usa Ataque implacable para acabar con ellos antes de que puedan lanzarte un solo golpe. El tercero estará demasiado alerta como para atacarlo por sorpresa, así que comienza con Perseveración hasta que todos los miembros del grupo tengan Prisa y Coraza. Después, acaba con él antes de ir a por los sacrificios. Cuando llegues al terminal de servicio, cambia tu formación por defecto a Perseveración antes de continuar y sigue con ella para los enfrentamientos más inmediatos. Ten en cuenta que vas a llegar a un punto sin retorno: no podrás volver a esta sección de Fal'Cie Edén una vez atravieses la puerta de viaje.



6

6 **Combate importante: galimatazo y zamarrajo.** El zamarrajo es inmune a los daños físicos y reduce al 10% el daño por ataque mágico. El galimatazo es inmune a la magia, pero solo reduce a la mitad el daño por ataque físico. Como el galimatazo es el más fuerte de los dos (y usa unos ataques mágicos que Fang no puede contrarrestar demasiado con protector), es mejor que te concentres en él primero (fig. 6). Espera a que Fang inflija AntiCoraza al monstruo y después detente para curar si es necesario antes de usar la combinación de Ataque delta y Vanguardia mística y así aumentar la barra de cadena. Cambia de nuevo a Ataque delta cuando el enemigo quede aturdido. Aunque los ataques de Hope no le causen daño directo, aumentará su bonificación por cadena y eso permitirá a Lightning infligir más daño. Activa AntiCoraza cuando sea necesario para acabar con el galimatazo durante el tercer aturdimiento. Con el zamarrajo, usa Perseveración e inflige AntiEscudo; después, cambia a Ataque implacable para acabar el combate de forma directa y sin problemas.





ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Invencible	Usa la habilidad Sable místico para invocar a Sable volador. Ataques muy poderosos. Alta VIT.	243
Sable volador	Invocado por un invencible. Es inmune a las habilidades de provocación. Ataques muy poderosos.	243
Sacrificio	El daño por ataque físico se reduce a la mitad. La habilidad Anatema inflige cuatro estados alterados en el miembro del grupo al que se dirija. Hay muy pocas probabilidades de causar Muerte súbita con el ataque Necro.	244
Dagón	Usa Agua ritual para conferir diversos estados beneficiosos. El ataque Atropello tira al suelo a los miembros del grupo y puede infligir estados alterados.	241
Turboáguila	Resiste los ataques físicos y de magia, pero es débil contra fuego y agua. Es susceptible a Freno y Deterioro.	231
Pretoriano	Reduce a la mitad el daño de todos los elementos. La habilidad Carga mágica inflige estados alterados y provoca grandes pérdidas de VIT. Es peligroso si va en grupos de dos o más.	230
Cañón de Ferdinand	El daño por fuego o rayo y los ataques físicos o mágicos se reducen a la mitad. Tiene ataques muy potentes.	231
Wladislaus	Es débil contra todos los elementos, pero reduce a la mitad el daño por magia. El ataque Quitavidas puede acabar instantáneamente con un miembro del grupo desprotegido.	245
Galimatazo	Es débil ante todos los elementos, pero es inmune al daño de magia. Reduce a la mitad el daño por ataque físico y es susceptible a AntiCoraza y Veneno.	238
Zamarrajo	Reduce a la mitad el daño de elementos. Es inmune al daño por ataque físico y resiste la magia. Es susceptible a AntiEscudo y a Deterioro.	238

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Blasón mágico	
B	Aro adamantino	
C	Hihiirokane	
D	Elixir	

7 Hay dos rutas en esta zona en las que mantendrás duros combates contra combinaciones de enemigos conocidos a lo largo de los caminos exteriores a izquierda y derecha. La ruta de la izquierda (fig. 7) probablemente sea la más fácil de las dos: puedes esquivar a los dos turboáguilas (aunque en breve tendrás oportunidades más sencillas de conseguir PC) y después debilita al pretoriano y al cañón de Ferdinand con un ataque sorpresa, apuntando primero al enemigo más pequeño. Cuando llegues al cañón de Ferdinand que bloquea el camino hacia la ruta (tendrás que librar este combate independientemente del camino que hayas elegido), usa el elemento sorpresa de nuevo y destruye primero a los sacrificios.

Antes de proseguir, gasta los PC disponibles en el Cristarium y establece la formación Denuedo por defecto.



7

8 **Combate importante: Wladislaus.** Se trata de otro jefe secundario con el que tendrás que usar una estrategia muy especial para conseguir una victoria cómoda. Cuando comience el combate, espera a que Hope lance varios estados beneficiosos a cada miembro del grupo. Cuando termine, cambia a Ataque delta.

El wladislaus tiene un ataque físico muy potente, pero Fang podrá hacerle frente sin problemas. Sin embargo, su habilidad Quitavidas inflige AntiCoraza o AntiEscudo antes de lanzar un golpe devastador que puede matar a un miembro del grupo en el acto (fig. 8). Si ya tienes tus habilidades correspondientes preparadas, Quitavidas tan solo las eliminará. Será el momento de cambiar brevemente a Denuedo. Hope volverá a aplicar los estados beneficiosos mientras Lightning cura a Fang. Aunque el wladislaus tenga un punto de aturdimiento de nada más y nada menos que del 999%, lo derrotarás poco después de que la bonificación por cadena supere el 200%.

CÁPSULAS DE TESORO OCULTAS

Cuando llegues al nivel Fal'Cie Edén de las plataformas hexagonales, la puerta de viaje del centro te llevará a cuatro cápsulas de tesoro, pero un invencible bloqueará el paso. Sin un ataque sorpresa (que es imposible lanzar si te acercas sigilosamente de la manera habitual), este adversario usará la habilidad Sable místico para invocar un sable volador. Un protector no podrá provocarlos, así que golpearán a Lightning y a Hope con impunidad. Lo mejor es que comiences con Perseveración para infligirle estados alterados al invencible antes de que termine con el sable místico. Después, cambia a Denuedo para que el grupo esté a salvo mientras Hope continúa usando habilidades. A continuación, centra los ataques solo en el enemigo principal y para brevemente para curar (o para restablecer la habilidad Prisa cuando se termine). El Sable volador desaparecerá cuando termines con el enemigo principal.

Si tienes dificultades, tienes la alternativa de seleccionar Ataque implacable como formación por defecto y usar un Vapor evasivo antes de acercarte al invencible. Con algo de suerte, deberías poder llenar su barra de cadena por segunda vez antes de que cree un sable volador. Las recompensas que conseguirás en la puerta de viaje merecen la pena: el Aro adamantino aumenta la VIT en 800, mientras que el Blasón mágico aumenta en 150 el parámetro de ataque mágico de su portador. El Elixir es un objeto muy valioso porque regenera totalmente la salud del grupo y rellena el nivel de PT.



8



CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	3.000 guiles	
B	5.000 guiles	

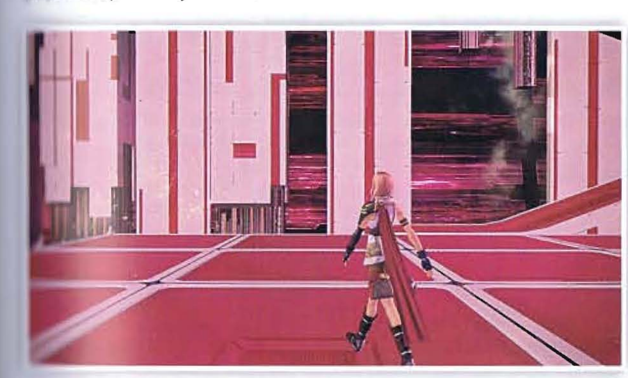
Fal'Cie Edén

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Pretoriano	Reduce a la mitad el daño de todos los elementos. La habilidad Carga mágica inflige estados alterados y provoca grandes pérdidas de VIT. Es peligroso si va en grupos de dos o más.	230
Wladislaus	Es débil contra todos los elementos, pero reduce a la mitad el daño por magia. El ataque Quitavidas puede acabar instantáneamente con un miembro del grupo desprotegido.	245
Galimatazo	Es débil ante todos los elementos, pero es inmune al daño de magia. Reduce a la mitad el daño por ataque físico y es susceptible a AntiCoraza y Veneno.	238
Zamarrajo	Reduce a la mitad el daño de elementos. Es inmune al daño por ataque físico y resiste la magia. Es susceptible a AntiEscudo y a Deterioro.	238
Tiamat	Es inmune a todos los estados alterados y reduce a la mitad cualquier daño de elementos.	234

9 Cuando se construya la primera plataforma, ignora el ascensor escondido del rincón (fig. 9). En cambio, dirígete hacia la rampa, donde encontrarás otro wladislaus y un pretoriano. Usa la misma táctica que en el combate anterior. Cuando los estados beneficiosos necesarios estén listos, acaba primero con el pretoriano. En la parte superior de la rampa te esperarán un galimatazo y un zamarrajo. Puedes evitarlos, aunque la recompensa de 32.000 PC por un combate de seis minutos es bastante tentadora. Lo mismo sucede con el solitario (y opcional) wladislaus que hay en la "ramificación" contraria de este nivel.

Los tres pretorianos que bloquean el camino que avanza son peligrosísimos si les tienes demasiado respeto. Lo mejor es matarlos rápidamente. Comienza con la formación Perseveración y mantén a tus personajes a salvo mientras Hope y Fang usan los estados beneficiosos y alterados. Cuando tengas cinco o seis para cada miembro del grupo, cambia a una formación totalmente ofensiva con Ataque implacable. Los pretorianos quedarán debilitados con estas habilidades y caerán enseguida, aunque necesitarás parar para usar Lakshmi cuando la VIT de los miembros del grupo esté por debajo del 50%.



9

10 **Combate importante: Tiamat.** El camino al último encuentro de la historia comienza con una batalla larga pero muy entretenida contra un jefe que no tiene ningún ataque destacable. Tiamat tiene dos modos: uno aéreo y otro terrestre, y las transiciones suelen ocurrir al terminar un estado de aturdimiento.

En su forma voladora, usa ataques que pueden provocar estados alterados. El más común son las Granadas de hielo, que no es especialmente significativo, pero con Coletazo lanzará por los aires a los miembros del grupo (fig. 10). Turbo otorga estados beneficiosos. Aunque puedas cambiar a Perseveración para que Fang use Antimagia antes de aturdirlo, es mejor mantenerse con un protector. Usa Denuedo hasta que Hope pueda usar Prisa con Lightning y con él mismo, y después usa el combo de Ataque delta/Vanguardia mística para aturdirlo rápidamente.

Cuando aparezca la señal de Ataque en picado, Tiamat aterrizará en el suelo. Con esta forma, todos los ataques eliminarán los estados beneficiosos. Rayos colimados y Lluvia de rayos no son especialmente potentes, pero Cañón fotónico puede resultar peligroso si tu grupo no está en buenas condiciones. Cuando veas la señal de Pose ofensiva, significará que tu rival va a alzar el vuelo.

La principal diferencia entre las dos formas es que Tiamat se puede lanzar cuando aturdes a su forma terrestre. Esto te permite emplear Ataque implacable y reducir mucho su barra de VIT. Con un grupo bien desarrollado



10

apenas necesitarás curarte, solo unas cuantas pausas con Lakshmi. Tras cuatro o cinco periodos de aturdimiento, tu rival debería caer en breve. Obtendrás 48.000 PC y un accesorio Lazo imperial a medida que se evapore.

Antes de atravesar la puerta de viaje para ir a la zona del Ala de los salmos, piensa que ya no habrá vuelta atrás. Te sugerimos que crees un archivo de guardado diferente antes de seguir, como precaución. De este modo, tendrás la posibilidad de cargarlo y volver a ese punto si necesitas fortalecer tu grupo para superar los desafíos siguientes (consulta Sugerencia importante: subir de nivel).

SUGERENCIA IMPORTANTE: SUBIR DE NIVEL

Aparecerán wladislaus, galimatazos y zamarrajos varias veces en la zona final de Fal'Cie Edén, y de ellos obtendrás 32.000 PC por combate. Como estas criaturas reaparecen si vuelves al terminal de servicio de la plataforma inferior, ésta es una de las mejores ocasiones para subir de nivel. Pero será tu única oportunidad de visitar la zona de Fal'Cie Edén ya que, cuando atravieses la puerta de viaje, no podrás volver a menos que empieces Final Fantasy XIII desde el mismísimo principio. Con una hora de paciente combate podrás mejorar tu equipo y prepararlo para las misiones adicionales y aventuras opcionales que os esperan tras la batalla contra el jefe final.

Tendrás una buena oportunidad cuando te enfrentes a un wladislaus acompañado por un pretoriano. Si usas Vapor evasivo, podrás empezar el combate con un ataque sospesa, algo que no suele suceder con los wladislaus. Si comienzas con la formación Ataque implacable, podrás acabar con el enemigo más peligroso en un tiempo sorprendentemente corto, todo ello debido a un estado de "aturdimiento oculto". Sin embargo, dado que Vapor evasivo cuesta 30.000 guiles por vapor preventivo, el gasto puede ser demasiado alto. Podrás acabar con el wladislaus de la plataforma superior en dos minutos cada vez que adoptes la táctica (algo arriesgada) de empezar con Perseveración, curarte hasta haber aplicado varias habilidades y debilitaciones y, después, cambiar a Ataque implacable. Lo mejor de todo es que no te costará ni un gil.



Trono del advenimiento

Ala de los salmos

A Fal'Cie Edén

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
Ⓐ	Vapor de éter	

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Baldanders	Sufre la mitad de los daños de elementos. Carcajada de Tánatos puede infligir un estado crítico a todos los miembros del grupo. Puede infligir Condena cuando está a punto de ser derrotado.	246
Huérfano	El daño por ataque físico o mágico se reduce a la mitad. Puede dejar K.O. instantáneamente a cualquier miembro del grupo y es vulnerable a los estados alterados más importantes.	246
Huérfano (segunda forma)	Es inmune a cualquier daño hasta que queda aturdido.	246

11 En el último punto de guardado, compra dos Coronas de beato en el Bazar del Aventurero y asegúrate de tener al menos cinco Colas de fénix. Si tu grupo no da la talla en los siguientes enfrentamientos, tienes la opción de volver a la entrada de la Cuna del Huérfano a través de esta puerta de viaje (fig. 11).

Combate importante: Baldanders. Sigue con la formación Denuedo hasta que todos los miembros del grupo tengan los estados beneficiosos Bravura y Fe (con un total de cinco habilidades). Después, atacad a este enemigo tan persistente con todo vuestro poderío.

Con esta última apariencia, Baldanders solo tiene tres ataques. El primero es un golpe láser de poco nivel pero muy insistente que causará poco efecto en Fang



11

El ataque guiado Artema es menos común y causa un daño moderado a los personajes bien protegidos. Por último, pero *no* por ello menos importante, la Carcajada de Tánatos provoca muchísimo daño al grupo y dejará a Lightning y a Hope en estado crítico a pesar de que cuenten con estados beneficiosos. Por ello, procura que los miembros del grupo tengan las barras de VIT de color verde en todo momento y cambia a Lakshmi cuando aparezca la indicación de Carcajada de Tánatos.

Excepto en los momentos en que pares para curar y restablecer habilidades con Denuedo (hemos visto que la recuperación rápida después de los ataques Artema es útil), solo tendrás que alternar entre Ataque delta y Vanguardia mística cuando sea necesario. Baldanders puede infligir Condena en el líder del grupo si el combate continúa durante veinte minutos. El tiempo es fundamental, así que, tras comprobar que tu grupo tiene buena salud, atúrdelo rápidamente y cambia a Ataque implacable. Dependiendo de cómo se pongan las cosas de difíciles, podrás usar Ultracura en vez de Lakshmi para curar.

12 **Combate importante: el Huérfano.** Cuando comience el combate, detén el juego y selecciona Volver hasta antes de la batalla. Cuando aparezca el menú principal, crea la formación Avalancha (castigador + castigador + fulminador) y reemplaza Denuedo. Después, selecciona Lakshmi como formación activa. Ahora, equipa a Lightning con todas las Coronas de beato que tengas. Así evitarás los ataques que provocan una muerte instantánea para que este combate no resulte tan frustrante.

El Huérfano tiene dos "modos" durante este enfrentamiento, Polo de luz y Polo de oscuridad. La transición de un estado a otro viene acompañada de un ataque especial llamado Castigo impío, que golpea a todos los miembros del grupo y quita una gran cantidad de VIT. Cambia la formación a Lakshmi siempre que veas la indicación de modo. Cuando comience el ataque, todos los comandos de botones estarán bloqueados hasta que termine (excepto el botón de pausa).

En cuanto te recuperes de esta bienvenida tan acogedora, cambia a Perseveración. Cuando Hope haya otorgado seis estados beneficiosos a cada personaje, Fang debería de haber debilitado al adversario con cuatro o cinco estados alterados, incluido Freno. Éste es el momento de cambiar a Ataque implacable para empezar tu carnicería. Haz pausas breves pero rentables para usar Lakshmi cuando la barra de VIT se acerque al 50%. Cuando el primer aturdimiento esté a punto de terminar, cambia a Lakshmi para curar y así anticiparte al inminente Castigo impío.

En el modo Polo de oscuridad, el Huérfano inflige ataques bastante fuertes que tienen el efecto añadido de infligir estados alterados o bien de quitar las habilidades. Ignora esto y céntrate en el Ataque implacable. Tienes que rellenar la barra de cadena lo más rápido que puedas parándote muy de vez en cuando para curar. Cuando quede aturdido, el Huérfano no atacará con esta forma. No es muy habitual, pero en vez de aumentar tus ataques, lo mejor es volver a Perseveración para completar tus habilidades, renovar las habilidades de debilitación, eliminar los estados alterados y curar a tu grupo. Si tienes tiempo para retomar el ataque antes de que termine el aturdimiento, hazlo sin lugar a dudas, pero tu prioridad absoluta es que todo el grupo esté en las mejores condiciones.

Tras recuperarte de los efectos de Castigo impío, vuelve a Ataque implacable. En este momento deberías de estar reduciendo la VIT del Huérfano, pero en este instante tu adversario hará uso de dos trucos muy



12

sucios. Usará Castigo impío en cualquier momento y necesitarás detenerte y cambiar a Lakshmi cada vez que la barra de VIT de Lightning llegue a la zona amarilla. Por otro lado, el Huérfano usará un nuevo ataque: el Halo de muerte (fig. 12). Con él puede matar a cualquier miembro del grupo instantáneamente, independientemente de su estado; por eso te hemos recomendado que equipes a Lightning con Coronas de beato para reducir la probabilidad de que muera si apunta sus ataques hacia ella. Si cae cualquier otro miembro del grupo, usa una Cola de fénix.

En las últimas fases del combate te dará la sensación de estar jugando a la ruleta rusa porque el Huérfano es más impredecible y usará el mortífero Halo de muerte en cualquier momento. Cuando llenes su barra de cadena por tercera vez, espera a que sus combos en cadena lleguen a 999%. Después, cambia a Avalancha para tener dos castigadores y causar verdaderos estragos. Con esta táctica, el Huérfano debería caer en ocho minutos.



13

Combate importante: Huérfano (segunda forma). Cuando la cuenta atrás de Condena siga su curso, lánzate a la ofensiva con Ataque implacable. El Huérfano es inmune al daño hasta que queda aturdido, así que intenta dejarlo en ese estado cuanto antes. La Andanada de Lightning es una manera fantástica de aumentar rápidamente la barra de cadena con un solo ataque. Ten en cuenta que tendrás que seleccionarlo manualmente en el menú de Habilidades. Como es normal, deberías hacer pausas a intervalos regulares para curar.

El Huérfano puede atacar mientras lo lanzas con esta forma, así que vigila los niveles de VIT de tu grupo. En el primer combate, cambia a la formación Avalancha cuando el combo en cadena llegue al 999% (fig. 13). Después de cada aturdimiento, cambia a Perseveración para que Fang use Antimagia con los estados beneficiosos de tu adversario tras Resurrección. Después, continúa el ataque. Si todo va bien durante este breve lance final, el Huérfano debería caer tras el tercer aturdimiento.



Cuando tu grupo llegue al Gran Paals al principio del capítulo 11, el mundo de Final Fantasy XIII estará de pronto repleto de oportunidades para explorar zonas más allá del camino marcado y podrás enfrentarte a otros retos independientes de la trama principal. En esta última sección del recorrido, examinaremos de cerca todas estas posibilidades.

Salvo por algunas excepciones (como el minijuego obligatorio Cumbres Infames), Final Fantasy XIII es original porque merece la pena dejar la mayoría de las misiones adicionales para el capítulo final. De hecho, solo se puede jugar a la misión adicional más importante (la caza de los objetivos) cuando consigues la expansión final del Cristarium al vencer al último jefe. Incluso entonces, será necesario invertir muchas horas en el desarrollo meticuloso de tu grupo. En pocas palabras: mientras que el clímax de la trama principal de Final Fantasy XIII pone punto final a la historia, en verdad se trata solo de un mero punto y seguido si miras el juego en su conjunto.

Por supuesto, somos conscientes de que muchos jugadores preferirán avanzar y cazar objetivos o seguir explorando a pesar de nuestro consejo, así que por eso hemos incluido una selección de consejos que sirven también para los grupos de menor nivel. Sin embargo, el desarrollo de los personajes se acelerará rápidamente en los tres últimos capítulos, así que determinadas tareas que podrían llevar varias horas de juego intensivo se pueden reducir a cuestión de minutos si lo intentas más adelante.

Instrucciones posteriores a la historia: guarda la partida cuando se indique después de la animación final. Cuando vuelvas a cargar esta partida, tu grupo aparecerá junto al terminal de servicio de la última zona del mapa y las etapas finales del Cristarium estarán desbloqueadas. Date la vuelta y teletranspórtate con la puerta de viaje. En la siguiente zona puedes usar la puerta de viaje de la derecha para volver al Valle Central de Gran Paals, o bien la puerta de enfrente para volver a visitar Edén.

MINIJUEGO CUMBRES INFAMES

Para conseguir la mejor recompensa en el minijuego Máquina de guerra (del que hablamos en la página 41, sigue estas instrucciones paso a paso:

- La primera oleada consta de diez enemigos. Da uno o dos pasos adelante y espera a que los robots te rodeen. Con tres barridos será más que suficiente para eliminarlos a todos.
- Los nueve enemigos del siguiente grupo te esperan juntos frente a una valla. Tienes tres golpes para eliminarlos, y serán más que de sobra.
- Con el último grupo, las cosas no serán tan fáciles. En principio habrá doce enemigos en la zona, pero se unirán otros cuatro a través de unas trampillas cercanas cuando te aproximes. Lo más difícil será derrotar a los 16 enemigos con solo dos barridos. En cuanto pongas un pie en la zona, persíguelos hacia la derecha hasta que se agrupen a tu alrededor y usa tu primer golpe. Lanza un segundo barrido cuando los autómatas restantes se coloquen en una posición adecuada. Así te quedará un golpe para el último grupo de ocho enemigos que hay en el puente. Espera a que retrocedan y no puedan avanzar más, y así será más fácil eliminarlos de un solo barrido.





VALLE CENTRAL

A los Montes de Yaschas: Altos de Tsubaddran

Faldas montañosas

Cañada de Atzil

Faldas montañosas

A la Cuna del Huérfano: Fal'Cie Edén**

A la Estepa de Archylte: Desfiladero del Sur

Paso del valle

Campamento base

GUÍA DE VIAJE

Tras pelear con el eidolón en la historia principal, el Valle Central será la ruta fundamental entre los mapas de la Estepa de Archylte y los Montes de Yaschas. En el capítulo 13 aparecerá una puerta de viaje en la zona del Campamento base. Cuando desbloquees la forma rápida de viajar de las telefigies (consulta la página 128), esta zona no será más que un lugar de paso hacia otros lugares más amplios e interesantes.

NOTAS ADICIONALES

- Las criaturas del lugar no serán una amenaza cuando tu grupo llegue de la Quinta Arca, así que los jugadores que vengan más adelante podrán ignorarlas tranquilamente.
- La cápsula de tesoro de la Cañada de Atzil solo estará disponible si vuelves de la Estepa de Archylte tras vencer a Alejandro.
- Cuando vuelvas aquí a través de la puerta de viaje mucho más adelante, tu prioridad debe ser completar la misión de objetivo 8 (consulta la página 130). De este modo se desbloqueará la telefigie de la zona del Campamento base y tu red de teletransporte se ampliará.

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Alraune	Absorbe agua y es inmune al aire, pero es débil ante el fuego, el frío y la tierra.	237
Flan	Puede usar Fusión para formar un flan mediano. Es inmune al agua, absorbe el elemento rayo y reduce a la mitad el daño de los ataques físicos, aunque es débil contra el fuego.	239
Flan mediano	Tiene los mismos puntos fuertes y débiles que el flan, pero tiene mucha más VIT y fuerza de ataque. Puede ser lanzado.	239

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Banda rúnica	
B	Partesana*	

* Si no se recoge en la primera visita.

** La puerta de viaje se abre en el capítulo 13.

MONTES DE YASCHAS



CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Cola demoniaca (x9)	
B	Amuleto de defensa	
C	Millerita	
D	Canica bonita	
E	Aceite místico (x8)	
F	Banda rúnica	
G	1.827 guiles	
H	Millerita (x2)	
I	Aro de mitrilo	
J	Rodocrosita	
K	Cuerno bestial (x3)	
L	Paño tempranero	

Hoces de Sumitra

Precipicio celestial

Altos de Tsubaddran

Al Valle Central: Faldas montañosas

Barranco abismal

Garganta de Paddra

Paddra, ciudad extinta

ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Rangda	Puede pedir refuerzos.	236
Leyak	Puede pedir refuerzos.	236
Gorgonops	Puede infligir Veneno.	234
Trífido	Inflige Veneno, AntiCoraza y AntiEscudo. Es peligroso si lo acompañan más monstruos poderosos.	237
Rey bégimo	Restablece su barra de VIT cuando se pone en posición erguida. Usa un ataque sorpresa o evítalo a toda costa si te lo encuentras al principio del capítulo 11.	240
Svarog	Es resistente a los daños físicos e inmune a tierra. Puede infligir Ominus y Amnesia, y resulta muy peligroso en el capítulo 11.	237
Alraune	Débil contra fuego, frío y tierra.	237
Flan guindillón	Es inmune al daño físico, pero susceptible a AntiEscudo.	239
Munchkin	Puede convertirse en ídolo munchkin.	240
Ídolo munchkin	Puede otorgar Bravura.	240
Nelapsi	Tiene muchas probabilidades de evadir.	244
Taxim	Es débil frente a todos los elementos y puede ser lanzado.	244

Guía de viaje

Los Montes de Yaschas es una zona opcional que puedes visitar después de llegar la Estepa de Archylte en el capítulo 11. Puedes acceder si atraviesas la región del Valle Central. En este momento de la aventura, resultará un lugar algo duro e implacable. Algunos especímenes son demasiado fuertes para un grupo recién llegado de la Quinta Arca y muchos enfrentamientos serán demasiado largos e incómodos.

Como indica el cuadro de tesoros, las recompensas son interesantes, pero tampoco espectaculares. ¿Merece la pena jugar horas y horas para conseguirlas? Probablemente no. Vuelve de nuevo en el capítulo 13 o cuando termines la historia, y así podrás atravesar todo el mapa en fracciones de segundo aplastando fácilmente a tus enemigos con la formación Ataque implacable.

NOTAS ADICIONALES

- Hay una animación opcional en la zona de los Altos de Tsubaddran. Busca la señal en el mapa del juego para localizarla.
- Si visitas los Montes de Yaschas en cuanto estén disponibles, prepara el equipo de tu grupo y las formaciones teniendo en cuenta una estrategia de supervivencia. Ataque delta y Vanguardia mística deberían ser tus opciones ofensivas prioritarias, pero ten a mano Lakshmi y Denuedo para curar y ayudar al grupo.
- Ten cuidado con las plantas tan coloridas que abundan en esta región, porque algunas son en realidad trífidos (fig. 1), una clase de enemigo que inflige estados alterados peligrosos. Puedes lanzar un ataque sorpresa contra estos enemigos si todavía no han salido por completo de la tierra.
- Los enemigos más temibles de la región son el rey bégimo y el svarog. Los grupos de menor nivel solo podrán acabar con el primero si usan un ataque sorpresa y se dan mucha prisa en reducir su barra de VIT antes de que termine el aturdimiento. El svarog es menos poderoso, pero el combate resulta largo y requiere de una concentración absoluta. Afortunadamente, podrás evitar a ambos si eres experto en sigilo o bien si sales corriendo.
- Intenta deshacerte de los munchkins, el rangda y el leyak enseguida. Los munchkins se pueden convertir en poderosos ídolos munchkin, mientras que los otros dos enemigos pueden pedir refuerzos.
- Cuando llegues a la Garganta de Paddra, ten en cuenta que puedes recorrer el camino de forma circular para conseguir PC en una serie de combates relativamente exigentes.



1

INICIO RÁPIDO
RECORRIDO
ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
INSTRUCCIONES DE USO
CAPÍTULO 01
CAPÍTULO 02
CAPÍTULO 03
CAPÍTULO 04
CAPÍTULO 05
CAPÍTULO 06
CAPÍTULO 07
CAPÍTULO 08
CAPÍTULO 09
CAPÍTULO 10
CAPÍTULO 11
CAPÍTULO 12
CAPÍTULO 13
MISIONES ADICIONALES



LA ESTEPA DE ARCHYLTE

CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Naipe del Rayo	
B	La Zarza	
C	Anillo del Aire	
D	Piedra Mnar (x2)[1]	
E	Naipe del Aire	
F	Hihiirokane[1]	
G	Ala arrancada (x5)	
H	Lente Libra (x5)	
I	Cuero suave (x8)	
J	Naipe del Frío	
K	Naipe del Fuego	
L	Millerita	
M	2.615 guiles	
N	Colmillo espantoso (x11)	
O	Pepita de oro	
P	Aro de platino (x2)	
Q	Pepita de oro[1]	
R	Pepita de oro	
S	Faja temporal	
T	Cactilio de juguete	
U	Anillo de la Tierra	
V	Naipe de la Tierra	
W	Cola demoníaca (x7)[1]	
X	Naipe del Agua[2]	
Y	Escama ribereña (x6)[2]	
Z1	Tallo oscuro (x6)[1]	
Z2	Aro de platino[1]	
Z3	Buena elección[1,3]	
Z4	Cuerno partido (x9)[1,3]	
Z5	Banda de bruja[1,3]	

[1] Se necesita un chocobo y hay que completar primero la misión de objetivo 14.
[2] Inaccesible hasta que se complete la misión de objetivo 12.
[3] Inaccesible hasta que se complete la misión de objetivo 30.

	Localización del chocobo
	Posible localización de un tesoro de chocobo

A los Túneles de Mah'habara: Boca del infierno
Túnel del Norte
Altos septentrionales
Mesa occidental
Valle marchito
Manantial de Namuva
A la Quebrada de la Casta: Cuesta de la búsqueda
Atajo a las ruinas
Ruinas de Haerii
Vieja vía de Haerii
Pastos de Agra
Valle de Agra
Altiplanicie oriental
Tierras centrales
Desfiladero del Sur
Al Valle Central: Paso del valle



ENEMIGOS

Nombre	Hábitat principal	Página
Rey bégimo	Varios	240
Flan	Tierras centrales	239
Flan mediano	Tierras centrales	239
Gorgonops	Varios	234
Rangda	Mesa occidental	236
Leyak	Mesa occidental	236
Basilisco	Altiplanicie oriental	237
Cactilio	Varios	241
Anfisbena	Mesa occidental	238
Adamanquelis	Varios	238
Adamantaimai	Varios	238
Adamantodonte	Varios	238
Shaolong Gui	Varios	239
Long Gui	Varios	238
Megistotherium	Varios	235
Duende	Tierras centrales, Ruinas de Haerii	240
Duende jefe	Tierras centrales, Ruinas de Haerii	240
Trífido	Pastos de Agra	237
Ochú	Pastos de Agra	241
Microchú	Pastos de Agra	241
Strigoi	Ruinas de Haerii	244
Larva	Ruinas de Haerii	245
Pijavica	Ruinas de Haerii	244
Orobón	Manantial de Namuva	241
Sahuagin	Manantial de Namuva	241

Guía de viaje

La Estepa de Archylte es la zona de mapas contiguos más amplia de Final Fantasy XIII, y está cargada de aventuras opcionales, funciones desbloqueables y muchas oportunidades para explorar. Cuando llegues por primera vez a Gran Paals, comprobarás que es un lugar sorprendentemente cruel e implacable que no cederá todas sus recompensas a un grupo de menor nivel. Como dijimos al comienzo del capítulo Recorrido, es aconsejable completar las dos primeras misiones de objetivo durante la primera visita en el capítulo 11, e inmediatamente después avanzar hacia Mah'habara. Incluso los enemigos más débiles pueden darle problemas a tu grupo en este momento y habría que emplear mucho tiempo para buscar las cápsulas de tesoro.

Los jugadores que no teman los retos pueden intentar completar hasta veinte misiones de objetivos tanto aquí como en los cercanos Montes de Yaschas y el Valle Central antes de marcharse (consulta la página 129 y siguientes para conocer nuestro orden sugerido). Es mejor que vuelvas a la Estepa de Archylte durante el capítulo 13 porque será más fácil acabar con los monstruos del lugar en ese momento. Al ser la localización principal de las misiones de objetivo (la mayoría de cazas empiezan o tienen lugar aquí), hay un montón de retos que completar y muchos de ellos no requerirán demasiado esfuerzo si tu grupo ha terminado la trama principal.



2

NOTAS ADICIONALES

- Aunque podrás huir de la mayoría de enemigos si corres, te encontrarás a otros (como el rey bégimo o los grupos de gornops) moviéndose a toda velocidad por los caminos preestablecidos. Ten mucho cuidado con éstos durante tu primera visita.

- Serás *capaz* de matar a los colosales quelónidos que deambulan de forma lenta y pesada en las zonas centrales de la Estepa de Archylte (fig. 2), pero sería un suicidio enfrentarte a ellos sin prepararte antes. De hecho, tendrás que completar la historia y un gran número de misiones de objetivo antes de que tus personajes estén preparados para sobrevivir a sus primeros ataques (consulta la página 144).

- Cuando vuelvas durante el capítulo 13 o más adelante, la mayoría de los monstruos te resultarán relativamente familiares (y, además, fáciles de liquidar) debido a la experiencia labrada en combates con otros enemigos parecidos durante la historia principal. Entre las excepciones están los cactilios y un ochú. Conocerás a los cactilios en una divertida animación cuando escales el último afloramiento de piedra en la zona de la Altiplanicie oriental con un chocobo. El ochú puede reportar una gran cantidad de PC, pero es más complicado que la mayoría de enemigos. Es mejor usar toda vuestra energía en matarlo rápidamente, puesto que llamará a sus aliados microchús.

- Aunque las misiones de objetivo contribuyan al desarrollo del grupo, la Estepa de Archylte ofrece muy pocas oportunidades para evolucionar de nivel. Dicho esto, las criaturas del lugar reaparecerán enseguida y habrá muchas posibilidades de enfrentarse a ellos.

- No podrás acceder a ciertas zonas de la Estepa de Archylte hasta que acabes con determinados objetivos. Consulta la tabla para conocer todos los detalles. Las señales amarillas del suelo indican que solo puedes saltar si vas montado en un chocobo. En breve te diremos cómo se consigue uno.

ZONAS DESBLOQUEABLES

Barreras de las efigies	Condición para desbloquear	Área desbloqueada	Capítulo recomendado
Valle marchito	Completar la misión de objetivo 12	Manantial de Namuva	Capítulo 13
Vieja vía de Haerii	Completar la misión de objetivo 30	Ruinas de Haerii	Capítulo 13 (como pronto, aunque es mejor dejarlo para después de la historia)
Atajo a las ruinas	Completar la misión de objetivo 34	Quebrada de la Casta (consulta la página 124)	Después de la historia

Chocobos

Para los jugadores más entregados que quieran explorar la Estepa de Archylte con más rapidez, seguridad y, por supuesto, *estilo*, será una prioridad conseguir chocobos.

Si completas la misión de objetivo 12, se desbloquearán las barreras de las efigies que impiden el acceso desde la zona del Manantial de Namuva y así podrás admirar a estas aves tan características desde cerca. Completa la misión de objetivo 14 y conseguirás las Riendas gysahl. En este momento, los chocobos aparecerán en lugares específicos a lo largo de la Estepa de Archylte. En el mapa del juego aparecerán representados con unas plumas amarillas cuando estés cerca de uno.

Recuerda que podrás encontrar un pequeño chocobo revoloteando en el principal estanque del Manantial de Namuva cuando completes la misión de objetivo 12. Puedes seguir sus movimientos en el minimapa. Cuando esté a tu alcance, centra la cámara en él e interactúa cuando se te indique para conseguir una pluma de chocobo. También puedes obtener el material Cola de chocobo dependiendo del tiempo.

Para montar en chocobo, acércate a él y pulsa ⊗/Ⓐ. Es mucho más rápido que ir andando. También aumenta tu movilidad y te permite salvar distancias más grandes y saltar más alto cuando veas la señal amarilla tan característica (fig. 3). Puedes interactuar con los terminales de servicio, las efigies y las cápsulas de tesoro como siempre mientras vas montado en uno, pero no podrás combatir. Si estableces contacto con un monstruo perderás una pluma de energía, como se muestra en la parte inferior de la pantalla. Se regeneran con el tiempo, pero el chocobo saldrá volando si se pierden las tres plumas muy seguidas. Ten en cuenta que, si contactas con un quelónido, el chocobo tirará al grupo sin más miramientos y se marchará inmediatamente.



3

Para bajarte del chocobo, pulsa ◎/Ⓑ, pero no olvides que volverá donde estaba al principio. También puedes montar en uno en la Estepa de Archylte y, si intentas viajar con ellos a otro mapa por cualquier salida, se marchará en cuanto te acerques a la frontera.



4

Conseguir los tesoros de chocobo

Si vas en chocobo, podrás conseguir tesoros de botines secretos a lo largo y ancho de la Estepa de Archylte. Hay 20 lugares en total donde podrás encontrar tesoros. Cada vez que entres en el mapa (incluso cuando vuelvas a cargar la partida), cinco de ellos tendrán albergarán una recompensa aleatoriamente. Si aparece un signo de exclamación en una burbuja sobre la cabeza del chocobo (fig. 4), habrá un tesoro enterrado muy cerca. Cuanto más te acerques, la burbuja se ampliará y se contraerá más rápido, y así podrás encontrar fácilmente la localización de la recompensa. Cuando llegues al lugar exacto, aparecerá un mensaje en pantalla. Pulsa ⊗/Ⓐ para excavar el botín.

Hay dos tipos posibles de recompensa, como muestran los cuadros. Los objetos de la categoría "Tesoros infinitos" son ilimitados y podrás conseguir todos los que te encuentres. Sin embargo, los de la tabla de "Tesoros clave" solo se pueden obtener si completas un número concreto de excavaciones.

TESOROS INFINITOS

Tesoro	Probabilidad
Millerita	12,84%
Rodocrosita	12,84%
Cobaltita	12,65%
Pluma de chocobo	10,19%
Cola de chocobo	9,94%
Oro en polvo	9,52%
Rocío del amanecer	8,40%
Rocío del ocaso	7,55%
Pepita de oro	6,32%
Marioneta moguri	5,00%
Chocobo de peluche	4,75%

TESOROS CLAVE

Excavaciones	Recompensa
1	Pepita de oro
5	Tetracorona
10	Tetratiara
15	Anillo espiritual
20	Cinta

Ovejas

Te encontrarás con un rebaño de ovejas (fig. 5) en los Pastos de Agra, una zona a la que solo podrás acceder con un chocobo. Después de inspeccionarlas, se reproducirá una animación. Cuando termine, recibirás un mechón de Lana mullida.

Podrás encontrar más ovejas a lo largo de la Estepa de Archylte. Dependiendo de las condiciones climáticas (que pueden cambiarse si tocas las efigies, en concreto las que forman un círculo en la Altiplanicie oriental), podrás obtener los materiales Lana gruesa, Lana mullida, Lana rústica o Lana agujereada. Ten en cuenta que solo conseguirás una recompensa de las ovejas adultas.

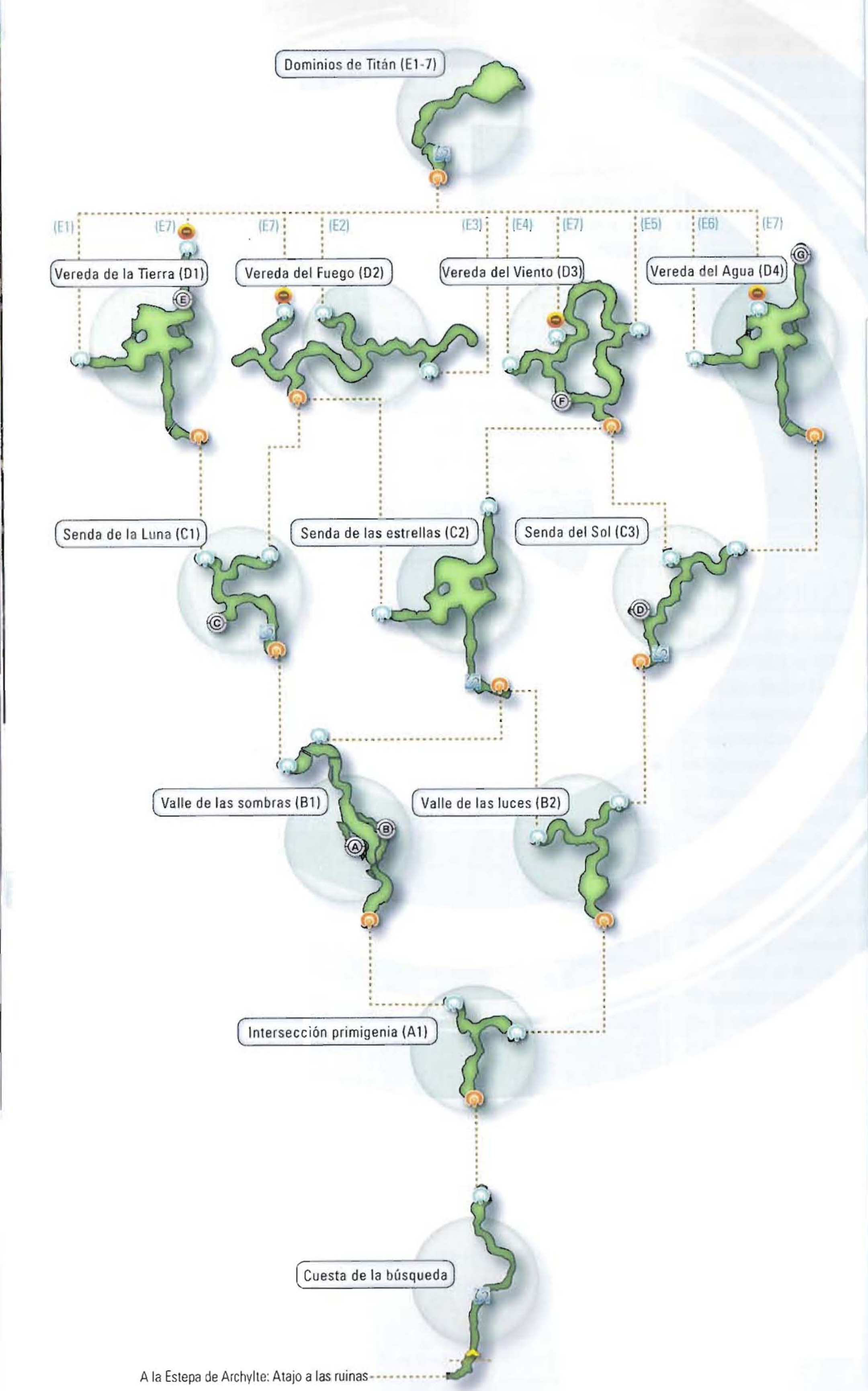
No siempre aparecerán estos rebaños de ovejas adultas, pero, si vuelves a entrar en una zona, podrás volver a recibir lana. También se puede encontrar de forma aleatoria en cuatro lugares más:

- En una de las pequeñas islas del estanque sureste
- En lo alto de una colina al suroeste del estanque
- A la derecha, cerca de la entrada al Valle de Agra
- En el edificio derruido, al norte de las Ruinas de Haerii



5

QUEBRADA DE LA CASTA



CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Oro en polvo	
B	Semilla de lirio astral	
C	Amuleto firme	
D	Semilla de lirio astral	
E	Estampa bendita	
F	Semilla de lirio astral	
G	Cactilio de juguete	



ENEMIGOS

Nombre	Habitat	Página
Grangach	Intersección primigenia	237
Amam	Valle de las sombras	234
Raflesia	Valle de las luces	237
Adro	Senda de la Luna	236
Verdelet	Senda de la Luna, Senda del Sol, Dominios de Titán	236
Ochú	Senda de las estrellas, Vereda de la Tierra	241
Microchú	Senda de las estrellas, Vereda de la Tierra	241
Tomberi	Vereda de la Tierra	242
Cactilio en flor	Vereda del Fuego	241
Espantajo	Valle de las sombras, Senda de la Luna, Vereda del Fuego, Vereda del Viento	240
Capitán espantajo	Vereda del Fuego, Vereda del Viento	241
Munchkin	Vereda del Viento	240
Duende	Vereda del Viento	240
Ídolo munchkin	Vereda del Viento	240
Duende jefe	Vereda del Viento	240
Mousse gigante	Vereda del Agua	239
Flan gigante	Vereda del Agua	239
Flan guindillón	Vereda del Agua	239
Neochú	Dominios de Titán	241
Picochú	Dominios de Titán	242
Zirnitra	Dominios de Titán	238
Raktavija	Dominios de Titán	245
Tirano	Dominios de Titán	243
Humbaba	Dominios de Titán	240
Ronin caído	Dominios de Titán	245



Guía de viaje

La Quebrada de la Casta es un laberinto de pequeños mapas conectados por una serie de misiones de objetivo conocidas como las pruebas del gigante. Cuando aceptes la primera misión de las efigies en la Cuesta de la búsqueda, te teletransportarás a la Intersección primigenia. Después de derrotar a Gurangatch, podrás elegir tu propio camino en este laberinto de cuevas y pasillos. Cada efigie te llevará a un área concreta donde te esperará un nuevo objetivo. Puedes luchar contra un máximo de cinco objetivos en cada viaje a lo largo de la Quebrada de la Casta y necesitarás hacer seis expediciones (y superar las batallas que acarrean) para conseguir cada uno de los dieciséis objetivos básicos. Después, tendrás que hacer un último viaje para matar al adversario final.

¿Te parece que es un lío? Confía en nosotros: los recorridos son lo menos importante. La Quebrada de la Casta es el hogar de los objetivos más poderosos de Final Fantasy XIII. Ni se te ocurra visitar esta zona hasta que tus personajes estén equipados y entrenados adecuadamente para un nivel tan alto. Te sugerimos que esperes a que tu grupo principal llegue al nivel final del Cristarium con los tres roles principales y sus armas muy mejoradas.

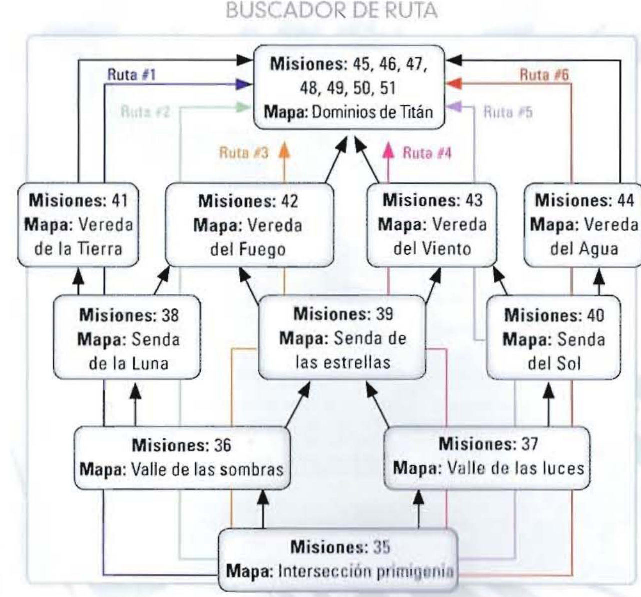
NOTAS ADICIONALES

- Examina las efigies que hay cerca del punto inicial en cada área para conocer tu progreso actual en las pruebas del gigante. También puedes usarlas para salir y volver a la Cuesta de la búsqueda.
- Acepta todas las misiones de objetivo para avanzar a la siguiente zona. Dependiendo de la misión que elijas, viajarás a un lugar u otro. Consulta el gráfico "Buscador de ruta" para conocer más detalles.
- Los espantajos y los cactilios en flor (fig. 6) son una gran oportunidad para subir de nivel. Una ruta recomendable sería completar las misiones de objetivo 35, 36, 38 y después la 42. Así te encontrarás con dos grupos de cactilios en flor, que te otorgarán 7.500 PC cada uno. Tienden a escapar, así que debes derrotarlos rápido. Con los espantajos también podrás conseguir una cantidad muy decente de PC. Puedes teletransportarte de nuevo al comienzo de la Quebrada de la Casta cuando completes la misión 42 y repetir los pasos. Dependiendo de cómo lo hagas, podrás conseguir más de 100.000 PC en 15 ó 20 minutos.

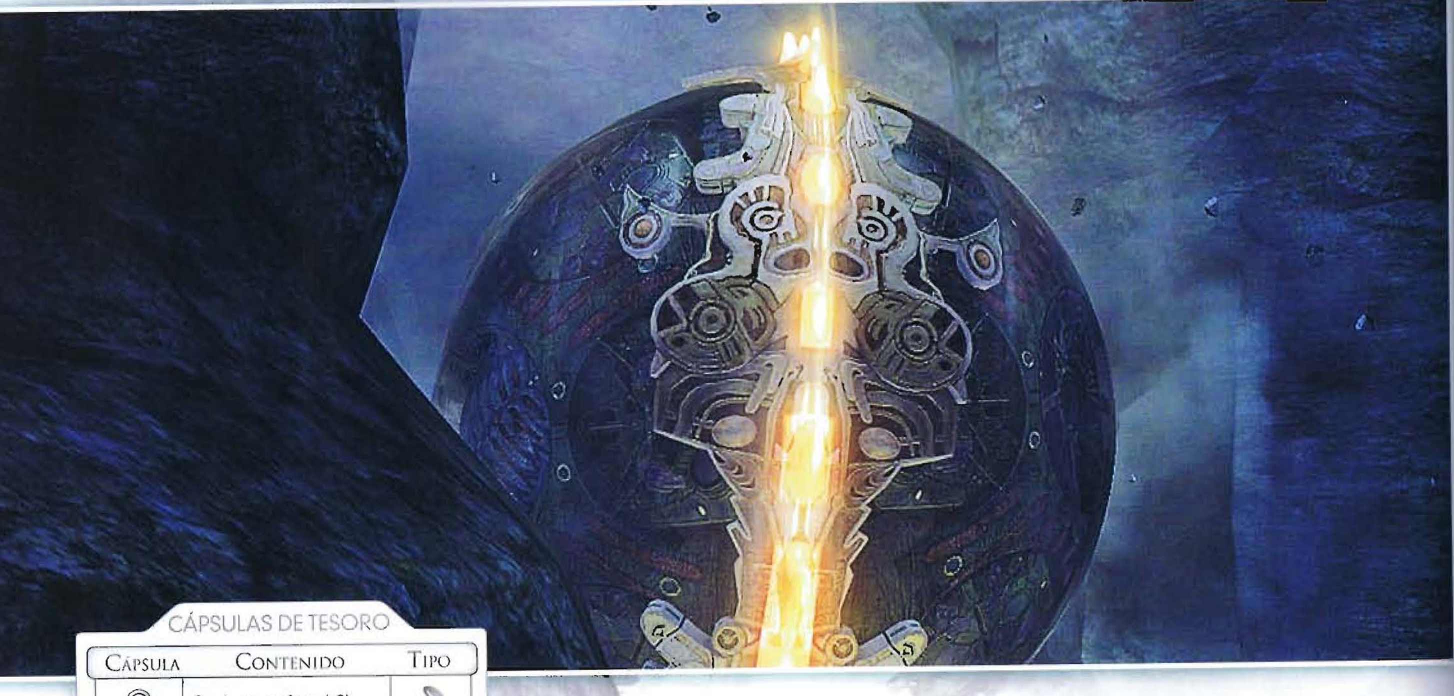


6

BUSCADOR DE RUTA



TÚNELES DE MAH'HABARA (ZONAS OPCIONALES)



CÁPSULAS DE TESORO

Cápsula	Contenido	Tipo
A	Conductor perfecto (x3)	
B	Ajorca iridiscente	
C	Pulsera metálica (x2)	
D	Acelerador de partículas (x2)	
E	Marioneta moguri	
F	Perovskita	
G	Acelerador de partículas (x2)	
H	Conductor perfecto (x4)	



ENEMIGOS

Nombre	Notas	Página
Juggernaut	El daño por ataque físico y mágico se reduce a la mitad. Posee ataques muy potentes y un nivel de VIT bastante elevado.	243
Yaksha	Recibe la mitad de daño físico, pero es débil frente a agua y tierra.	236
Skatene	Posee ataques poderosos y coordina su acción con otros de su especie. Puede ser lanzado.	236
Yakshini	Inflige AntiCoraza. Usa Bravura para mejorar la fuerza de ataque de todos los enemigos si está presente durante un tiempo.	236
Mousse	Cuenta con una gran Resistencia a cadenas.	239
Mousse mediana	Débil frente al elemento rayo y susceptible a Freno.	239
Nevero	Ten cuidado con la habilidad Kamikaze. Absorbe frío.	243
Tirano	Usa la habilidad Sable místico para invocar al sable volador. Posee ataques muy potentes y un nivel alto de VIT.	243
Sable volador	Invocado por un tirano. Es inmune a las habilidades de provocación. Ataques muy poderosos.	243
Strigoi	Vulnerable a todos los elementos, pero el daño por ataque físico se reduce a la mitad. Puede infligir Postración.	244
Vetala	Posee una resistencia descomunal al daño que se reduce cuando entra en estado de aturdimiento. Inflige estados alterados y posee un nivel alto de VIT.	245

GUÍA DE VIAJE

Existen dos zonas "opcionales" en Mah'habara a las que puedes acceder cuando llegues al Lago Sulyya con el Átomo. Si regresas (o vuelves más adelante), encontrarás el Átomo colocado en la zona de la Caverna del crepúsculo, sobre un hueco que antes era infranqueable. Aunque muchos de los enemigos que encontrarás aquí pueden derrotarse durante el capítulo 11, otros serán demasiado poderosos hasta que tengas la oportunidad de volver a encontrártelos durante o después de completar el capítulo 13.

NOTAS ADICIONALES

- Cuando vuelvas a Mah'habara después del capítulo 11, no olvides luchar contra el juggernaut que hay en la zona de Boca del infierno. Sigue por el camino sin salida y acércate a la puerta cerrada para llegar. Este rival puede derrotarse sin dificultad a partir del capítulo 13. El Aro de platino que hay dentro de la cápsula de tesoro no merece el esfuerzo que supone conseguirlo, pero también podrás acceder a la efigie que se usa para iniciar el objetivo de la misión 29. Consulta la página 133. También debes saber que los hoplitas y neveros de esta zona son perfectos para subir de nivel sin esfuerzo después de la historia. Hay formas más lucrativas de conseguir PC y objetos, pero pocas que requieran una concentración tan mínima a cambio de recompensas así de buenas. Si eres el tipo de jugador al que le gusta hacer muchas cosas mientras sube de nivel, estás en el lugar perfecto.

- Hay un camino sin salida con dos cápsulas de tesoro custodiadas por un par de mousses medianas y una mousse en la zona de la Gruta lóbrega. En el capítulo 11 plantarán una feroz batalla, pero pueden derrotarse en menos de un minuto a partir del capítulo 13.

- Por las dos puertas de la zona de la Gruta lóbrega aparecen seis neveros. Dan 7.140 PC cuando se destruyen y tienen la valiosa Alma de bom como botín raro. Derrotarlos no lleva más de veinte segundos si es en una visita posterior a la historia; así, este lugar es ideal para acumular PC sin riesgo. Si aún tienes que enfrentarte al tirano que está al final del pasillo, puedes hacer un recorrido muy fructífero entre este y la puerta, con diversas pesadillas y seleccionando "Volver hasta antes de la batalla" cada vez que empiece la batalla con el tirano para que reaparezcan todos los enemigos.

- Acaba con el tirano que hay detrás de la puerta en la zona de la gruta lóbrega para acceder a la efigie donde puedes iniciar el objetivo de la misión 53 (consulta la página 136).

- Debes activar el objetivo de la misión 30 para eliminar la barrera de la parte final de la zona de la mina olvidada y acceder a las dos últimas cápsulas de tesoro (consulta la página 133).

OERBA: LA REPARACIÓN DE BHAKTI

El objetivo de la misión adicional de la reparación de Bhakti consiste en encontrar y devolver cinco piezas especiales que están en Oerba (como se señala en la página 97 del recorrido). Una vez reparado, Bhakti cuenta con diversos consejos para ofrecer. Cada chisme ofrece un truco útil o menciona secretos que puedes descubrir en el Gran Paals.

LOS CHISMES DE BHAKTI

Número	Pista	Significado
1	La Quebrada de la Casta está llena de monstruos poderosos. Es mejor curtirse con calma antes de ir a pelear con ellos.	Se refiere a la zona opcional de la Quebrada de la Casta donde pueden encontrarse muchos objetivos y enemigos poderosos (consulta la página 124).
2	Si veis una barrera que os impide el paso, ¿por qué no probáis a aceptar la Misión de la efigie que seguramente haya a su lado?	Hay barreras de efigies rojas que bloquean determinadas rutas hasta que completes las misiones correspondientes (consulta la página 122).
3	Si subís a un chocobo y saltáis con ayuda de las aureolas amarillas, llegaréis a lugares que normalmente no se pueden alcanzar.	Solo puedes acceder a algunas zonas de la Estepa de Archylte montado en un chocobo (consulta la página 122).
4	Si superáis todas las pruebas de la Quebrada de la Casta y tratáis de pasarlas de nuevo, puede que cierto Cie'th...	Se refiere a las múltiples rutas de la misión adicional Titan's Trials. Cuando se completan los 16 objetivos se desbloquea un enfrentamiento con un rival muy peligroso (consulta la página 125).
5	Corre el rumor de que quien suba al fal'Cie Átomo en el Lago Sulyya llegará a una zona poco conocida de los Túneles de Mah'habara.	Una pista interesante que revela la existencia de zonas opcionales en Mah'habara.
6	La lana de las ovejas de la Estepa de Archylte es diferente según el tiempo que haga.	Tiene que ver con el secreto de poder obtener diferentes tipos de lana de las ovejas (consulta la página 123).
7	Cuando cumpláis un determinado número de Misiones, puede que el fal'Cie Titán de la Estepa de Archylte despierte a una nueva efigie.	Algunas efigies permanecen inactivas hasta que cumples una condición de desbloqueo (consulta la página 128 y siguientes).
8	Si se completan todas las Misiones de la Gran Estepa, nuevos tipos de quelónidos saldrán a pasear por ella...	Cuando derrotes al objetivo final en Titan's Trials (Objetivo 51. Consulta la página 136), el adamanquelis y el adamantaimai serán sustituidos por el shaolong gui y el long gui.
9	En el Lago Sulyya vive un fal'Cie bien grande. Cuidado cuando os acerquéis a la orilla.	Se refiere a los tesoros "secretos" del Lago Sulyya (consulta la página 88).
10	Si llegáis al séptimo nivel de la Torre de Taejin, podréis conectar todos los tramos del ascensor.	Existe una condición obligatoria para completar el objetivo de misión 27 (consulta la página 132).
11	El Adamantaimai es el rey de la Estepa. Cualquier chocobo que tropiece con él se asustará y escapará a toda pastilla.	Si te acercas a un quelónido montado en un chocobo, este huirá al instante (consulta la página 122).

Bhakti también te concede títulos honoríficos al alcanzar determinados puntos del juego, como se indica en la tabla siguiente.

TÍTULOS DE BHAKTI Y RECOMPENSAS

Título	Condición	Recompensa
Vagabundo	4.999 pasos o menos caminados en el Gran Paals.	Vapor evasivo (x10)
Peregrino	5.000 pasos caminados en el Gran Paals.	Reeactor ultracompacto (x2)
Aventurero	7.000 pasos caminados en el Gran Paals.	Pepita de oro
Explorador	9.000 pasos caminados en el Gran Paals.	Perfume (x5)
Gran caminante	10.000 pasos caminados en el Gran Paals.	Lingote de platino (x3) y trofeo/logro Gran caminante
Coleccionista	Recoge todos los objetos disponibles en el juego. No tienen que estar en tu inventario todos a la vez. Solo necesitas haberlos tenido en algún momento.	Trofeo/logro Coleccionista y tema/imagen de jugador de Fang



MISIONES DE CAZA

Para leer una introducción al funcionamiento de esta gran misión adicional, consulta la página 82. En esta sección encontrarás información y consejos sobre las cazas y, en el capítulo Bestiario, tienes también varias páginas con información sobre los enemigos. Las misiones de objetivo se han dispuesto de forma que supongan un aumento gradual en la dificultad, aunque también se tiene en cuenta el tiempo de desplazamiento entre cada efigie y el objetivo.

Por norma, la mejor estrategia para conseguir objetivos es que tu grupo sea lo más fuerte y completo posible. Aunque casi la mitad de las misiones pueden completarse en tu primera visita al Gran Paals, es bastante más sencillo hacerlo cuando hayas completado la historia principal. Los últimos objetivos pueden resultar bastante complejos y aún más peligrosos que lo que puedes encontrarte en el desarrollo de la historia principal. Si crees que debes fortalecer a tu grupo, encontrarás trucos y sugerencias para evolucionar de nivel en la página 144.

Cada jugador desarrollará sus personajes de distintas formas, así que nuestros consejos y tácticas están diseñados para una situación "estándar". Al menos, deberían informarte de los objetivos más importantes. Te darás cuenta pronto de si tu grupo es demasiado débil para una caza concreta. Si tus personajes son demasiado fuertes, puedes ignorar las estrategias específicas y decantarte por la fuerza bruta.

Determinadas efigies funcionan como portales para trasladarte cuando completas sus misiones. Estas "telefigies" enlazan rutas de viaje interconectadas cuando se activan y permiten un traslado instantáneo entre destinos interesantes de todo el Gran Paals. Aparecen como iconos naranjas en nuestros mapas para que sea fácil reconocerlas.

Recuerda que puedes abandonar una caza si regresas a su efigie correspondiente. Pueden resultar útiles con ciertos objetivos muy difíciles de superar y que bloquean el paso de tu grupo a otra zona.

Cuando completes determinadas misiones, recibirás títulos como reconocimiento a tu progreso y destreza. Puedes verlos en la tabla de "Títulos de caza".

TÍTULOS DE CAZA

NOMBRE	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO:
Novicio devoto	Completar la misión 01
Misericorde	Completar la misión 03
Celador del pasado	Completar la misión 07
Cazadiablos	Completar la misión 12
Amigo de los chocobos	Completar la misión 14
Destrozamáquinas	Completar la misión 18
Aliado de colosos	Completar las misiones 21 a 26
Juez elegíaco	Completar la misión 27
Magnicida	Completar la misión 30
Cazador adamantino	Completar la misión 33
Exorcista	Completar la misión 34
Héroe santo	Completar la misión 45
Dominador del ciclo	Completar la misión 46
Opresor del karma	Completar la misión 47
Malabarista de vidas	Completar la misión 48
Prensametales	Completar la misión 49
Trotamundos épico	Completar la misión 50
Conquistador mítico	Completar la misión 51
Faquir	Completar la misión 54
Domadragones	Completar la misión 59
Adalid adamantino	Completar la misión 63
Liberador de almas	Completar la misión 64
Magna cum laude	Completar todas las misiones con cinco estrellas

MISIÓN 01: EL JÚBILO DEL VIAJERO

Objetivo:	Ectoflán
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Clase:	D
Condición de desbloqueo:	Ninguna
Recompensa:	Faja energética
Recompensa secundaria:	Alma de bom (x3)



- Una batalla fácil, incluso en el capítulo 11. Aún más si se usan ataques por sorpresa. Consulta la página 83 para conocer más detalles.

MISIÓN 02: LA ESTRATAGEMA DEL CAZADOR

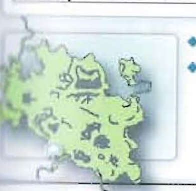
Objetivo:	Uridimmu
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Clase:	D
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 01
Recompensa:	Cobaltita
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x3)



- A Uridimmu le acompañan cuatro gorgonops. En tu primera visita a la Estepa, la formación Vanguardia mística es ideal para aturdir enemigos rápidamente mientras tu grupo se mantiene seguro al inicio de la batalla Consulta la página 83 para obtener más información.

MISIÓN 03: LOS REMOTOS MONTES DE YASCHAS

Objetivo:	Ugarurummu
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Ubicación del objetivo:	Montes de Yaschas: Altos de Tsubaddran
Clase:	D
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 02
Recompensa:	Aro de platino
Recompensa secundaria:	Alma de bom (x3)



- Ugarurummu puede infligir Veneno y Maldición.
- Atúrdelo con la combinación Ataque delta/Vanguardia mística y cambia inmediatamente a una formación más ofensiva como (CAS+CAS+FUL).

MISIÓN 04: LA TRISTEZA DEL ASPIRANTE A HÉROE

Objetivo:	Adro
Ubicación de la efigie:	Montes de Yaschas: Altos de Tsubaddran
Ubicación del objetivo:	Montes de Yaschas: Precipicio celestial
Clase:	D
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 02
Recompensa:	Collar de perlas
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x3)



- Tus rivales son cuatro adros y dos verdelets. Los últimos pueden invocar a otras criaturas a la batalla, incluido el objetivo anterior: Ugarurummu.
- Intenta aturdir a tus rivales uno por uno. El verdelet debe ser tu objetivo principal.
- Si Ugarurummu se une a la batalla, ayuda a tu grupo y cura a quien lo necesite, pero centra tus esfuerzos en el verdelet para evitar que invoque a más enemigos. En caso de emergencia, puedes llamar a un eidolón.
- Los grupos de bajo nivel pueden equipar a su líder con el Aro de platino de la misión anterior para intentar sobrevivir a este enfrentamiento.

MISIÓN 05: REENCUENTRO TRÁGICO

Objetivo:	Edimmu
Ubicación de la efigie:	Montes de Yaschas: Precipicio celestial
Ubicación del objetivo:	Montes de Yaschas: Hoces de Sumitra
Clase:	D
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 03
Recompensa:	Divisas de brujo
Recompensa secundaria:	Alma de bom (x5)



- Para llegar hasta la efigie y retroceder para localizar a Edimmu tendrás que viajar por un territorio lleno de poderosos enemigos, especialmente el svarog volador. Puede que quieras saber que los problemas a los que te enfrentes (o que consigas esquivar) para llegar al objetivo suponen un reto mayor que la propia presa.
- Edimmu inflige estados alterados con su miasma y suele esquivar los ataques. La Hoz de aire daña a todos los miembros del grupo, aunque es algo a lo que te puedes enfrentar con un cambio rápido a Lakshmi. Cuando hayas aturdido a la criatura, cambia a una formación con más de un castigador para terminar cuanto antes.

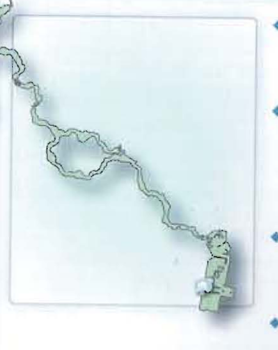
MISIÓN 06: LU'CIE VUELVE A CASA

Objetivo:	Ídolo munchkin
Ubicación de la efigie:	Montes de Yaschas: Paddra, ciudad extinta
Ubicación del objetivo:	Montes de Yaschas: Garganta de Paddra
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 03
Recompensa:	Anillo voltaico
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x3)

- El ídolo munchkin está acompañado por cuatro munchkins más pequeños.
- Acaba con ellos primero con el Ataque implacable antes de concentrarte en el objetivo principal.

MISIÓN 07: EL INVASOR

Objetivo:	Bituitos
Ubicación de la efigie	Montes de Yaschas: Paddra, ciudad extinta
Ubicación del objetivo:	Montes de Yaschas: Paddra, ciudad extinta
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 03
Recompensa:	Acceso a los servicios de Materiales Plus Ultra
Recompensa secundaria:	Alma de bom (x5)



- Este objetivo supone un reto mucho mayor que los rivales a los que te has enfrentado de momento. Si ves que no puedes derrotar a Bituitos, vuelve a la efigie para cancelar la caza.
- Bituitos suele evitar los ataques, inflige estados alterados con Miasma y puede provocar un daño importante a través de Rayos. Puedes equiparte antes el Anillo voltaico y el Anillo del rayo para que los miembros del grupo (especialmente tu líder) se ocupen de este potente ataque.
- La formación Denuedo será muy útil para que los grupos más débiles estén a la altura. Es fácil acabar con Bituitos si vuelves en el capítulo 13 o cuando la historia se haya completado.
- Como recompensa por completar esta misión, consigues acceso a los servicios de Materiales Plus Ultra, donde venden extraños (y caros) catalizadores para transformar objetos.

MISIÓN 08: VIVIR

Objetivo:	Rakshasa
Ubicación de la efigie:	Valle Central: Campamento base
Ubicación del objetivo:	Valle Central: Cañada de Atzil
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 05
Recompensa:	Buena elección
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x3)



- A Rakshasa le acompañan tres flanes. Acaba con ellos pronto con Ataque implacable para evitar que se unan para formar un enemigo mayor que prolongue la batalla.
- Tu objetivo puede usar sus habilidades con Danza de la pasión e infligir estados alterados con Danza fatídica, aunque suele esperar hasta que la batalla ha avanzado un poco para usarlas. Es susceptible a Freno y vulnerable al daño por rayo.

MISIÓN 09: RESIGNACIÓN

Objetivo:	Bégimo káiser
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 04
Recompensa:	Rodocrosita
Recompensa secundaria:	Alma de bom (x3)



- Tus personajes deberían estar cerca del nivel de rol 3 en sus disciplinas recomendadas en el Cristarium y pueden aprovechar el estar equipados con accesorios resistentes a Amnesia.
- Empieza la batalla ayudando a tus personajes y debilitando a tu rival; el estado alterado Freno resulta especialmente útil. Perseveración (OBS+INS+SAN) puede hacer el apaño. Recuerda que tienes que invocar estos estados alterados otra vez cuando tu rival se ponga en posición erguida.
- Cuando todos tus efectos de estado estén listos, intenta aturdir rápidamente a tu rival con Ataque implacable y cambia brevemente a Lakshmi cuando tengas que curarte.

MISIÓN 10: LA ÚLTIMA ESPERANZA

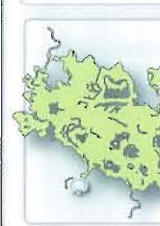
Objetivo:	Espartano
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Altos septentrionales
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 05
Recompensa:	Superconductor (x4)
Recompensa secundaria:	Cojinete axial (x3)



- Igual que en la misión anterior, ayuda inmediatamente a tu grupo y debilita a tu rival (Freno vuelve a ser muy útil otra vez). Deberías intentar tener a un protector en tu equipo siempre, así que Premeditación (PRD+DBS+INS) es una buena opción.
- Intenta hacer una cadena con Ataque delta, con cambios regulares a Lakshim para mantener a tu protector en verde.
- Cambia a una formación más ofensiva cuando hayas aturdido a la criatura para acabar con ella.

MISIÓN 12: EL SUPRESOR

Objetivo:	Genserico
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Valle marchito
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Mesa occidental
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar las misiones 05 y 07
Recompensa:	Lazo real
Recompensa secundaria:	Alma de bom (x5)



- Al completar esta misión se elimina la barrera que hay cerca de la efigie y se consigue el acceso al Manantial de Namuva.
- La zona alrededor del objetivo está temporalmente llena de taxims mientras se desarrolla esta caza. Pero no te preocupes. Puedes ignorarlos e ir directo a tu objetivo.
- La batalla contra Geiserico es bastante sencilla. La criatura usa bastantes ataques físicos potentes, así que empieza la batalla invocando Coraza como mínimo Usa el combo Ataque delta/Vanguardia mística para aturdir a tu rival y luego cambia a Ataque implacable para machacar bien el total de VIT.

MISIÓN 13: PROMESA ETERNA

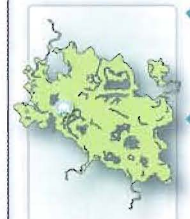
Objetivo:	Duende jefe
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Altos septentrionales
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 12
Recompensa:	Cobaltita
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x4)



- Al duende jefe le acompañan tres duendes más pequeños y deberías centrarte en éstos primero. Para empezar bien, usa un ataque por sorpresa.
- El jefe usará sus habilidades para fortalecer a sus secuaces, así que un protector ayudará a sobrevivir a los equipos menos desarrollados.

MISIÓN 14: AL RESCATE DE LOS CHOCOBOS

Objetivo:	Sahuagin
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Mesa occidental
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Manantial de Namuva
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 13
Recompensa:	Riendas gysahl
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x3)



- Este batalla te enfrenta a dos sahuagins y dos gerobatrachus; ambos pueden infligir estados alterados. Sería buena idea incluir a un protector si intentas superar esta misión en el capítulo 11. Sus ataques son rápidos y furiosos. Si tienes problemas, piensa en usar un eidolón (si fuera posible, Odín).
- Al completar esta misión conseguirán las riendas gysahl que te permiten montar en los chocobos que se encuentran en distintas ubicaciones en la Estepa de Archylte. Consulta la página 123 para conocer más detalles.

MISIÓN 15: EL INTRÉPIDO DESAFIADOR

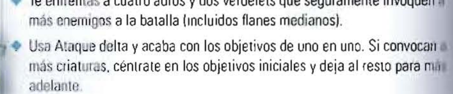
Objetivo:	Duende jefe
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Altos septentrionales
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 12
Recompensa:	Fácil elección
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x4)



- Solo se puede acceder a esta efigie montado en un chocobo.
- Seis duendes y un duende jefe pueden resultar demasiado. Empieza la batalla con Todos para uno (CAS+PRO+INS) para establecer un estado beneficioso básico mientras tu protector defiende al grupo.
- Ahora, cambia a Ataque delta y encárgate de los duendes. Asegúrate de que la VIT de tu protector no descienda demasiado. La batalla resultará más sencilla si te enfrentas a menos enemigos.

MISIÓN 11: LA ARROGANCIA DEL VALIENTE

Objetivo:	Adro
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Altos septentrionales
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 05
Recompensa:	Anillo del Frío (x2)
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x3)



- Te enfrentas a cuatro adros y dos verdelets que seguramente invoquen a más enemigos a la batalla (incluidos flanes medianos).
- Usa Ataque delta y acaba con los objetivos de uno en uno. Si convocan a más criaturas, céntrate en los objetivos iniciales y deja al resto para más adelante.

MISIÓN 18: EL GUERRERO EXTRAVIADO

Objetivo:	Espartano
Ubicación de la efigie:	Mah'habara: Caverna del crepúsculo
Ubicación del objetivo:	Mah'habara: Caverna del crepúsculo
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 12
Recompensa:	Divisas de brujo
Recompensa secundaria:	Elemento piezoeléctrico (x4)



- Es una batalla fácil. Usa simplemente Ataque delta/Vanguardia mística para deshacerte de los espartanos y, luego, acaba con los hoplitas.
- Si curas con cuidado a tu protector con Lakshmi, nada puede salir mal.

MISIÓN 19: TRIÁNGULO AMOROSO ROTO

Objetivo:	Uridimmu
Ubicación de la efigie:	Lago Sulyya: Cueva nebulosa
Ubicación del objetivo:	Lago Sulyya: Saltos de agua
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 18
Recompensa:	Cobaltita
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x5)



- Los cuatro uridimmus no suponen una gran amenaza si mantienes una formación equilibrada como Ataque delta.
- Pueden envenenar a los miembros de tu grupo pero tú ignóralos: sigue atacando para terminar la batalla rápidamente.

MISIÓN 20: PALABRAS POR DECIR

Objetivo:	Duende jefe
Ubicación de la efigie:	Torre de Taejin: Gran acantilado
Ubicación del objetivo:	Torre de Taejin: Gran acantilado
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	ninguna
Recompensa:	Rodocrosita
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x5)



- Como te enfrentas a varios enemigos (un duende jefe, dos duendes, un ídolo munchkin y un munchkin), empieza con una formación con un protector que mantenga a tu grupo seguro y un inspirador que pueda activar estados beneficiosos como Prisa y Coraza.
- Cuando tus habilidades estén listas, cambia a Ataque delta y ocúpate primero de las criaturas más pequeñas para evitar que muten a sus formas más grandes y peligrosas.

MISIÓN 56: TATHATA AZUL - GARRAS MORTÍFERAS

Objetivo:	Ugarurummu
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental
Ubicación del objetivo:	Montes de Yaschas: Precipicio celestial
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Llegar a Torre de Taejin
Recompensa:	Rodocrosita
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x5)



- A Ugarurummu le acompañan cuatro munchkins.
- Igual que antes, ayuda a tu grupo inmediatamente, luego usa Ataque delta para derrotar primero a tus rivales más débiles.

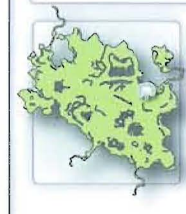
MISIÓN 57: TATHATA AÑIL - ROCÍO PURIFICADOR

Objetivo:	Sahuagin
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental
Ubicación del objetivo:	Valle Central: Cañada de Atzil
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Llegar a Torre de Taejin
Recompensa:	Uraninita
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x5)

- Esta batalla te enfrenta a tres sahuagins y dos alraunes.
- Mantén presente en todo momento a un protector y piensa en aplicar estados beneficiosos a tu grupo. Puedes usar Ataque delta para ocuparte de los enemigos uno a uno y cambiar a Vanguardia mística para acelerar el proceso de aturdimiento.

MISIÓN 58: TATHATA LILA - GOLPE SOLEMNE

Objetivo:	Humbaba
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental
Ubicación del objetivo:	Mah'habara – Excavaciones
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Llegar a Torre de Taejin
Recompensa:	Faja temporal
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x5)



- El humbaba es un enemigo tipo bégimo así que tiene la habilidad de recuperar toda la VIT y usar ataques nuevos y más peligrosos cuando se yergue sobre sus patas traseras.
- Por tanto, la estrategia más segura es evitar que tenga lugar la transformación. Llena la barra de cadena con el combo Ataque delta/Vanguardia mística. En cuanto el monstruo esté aturdido, cambia a una formación con más de un castigador para mantener a la criatura por los aires hasta que muera. Si fuera necesario, usa Ⓐ/Ⓨ para realizar ataques avanzados que lo mantengan en el aire cuando sea necesario.

MISIÓN 21: GUARDIÁN - MOLE FLEXIBLE

Objetivo:	Gelatitán
Ubicación de la efigie:	Torre de Taejin: segundo nivel
Ubicación del objetivo:	Torre de Taejin: segundo nivel
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Ninguna
Recompensa:	Faja temporal
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x4)



- Consulta el Recorrido, página 91.

MISIÓN 22: GUARDIÁN - CIBORG IMBATIBLE

Objetivo:	Espartano
Ubicación de la efigie:	Torre de Taejin: segundo nivel
Ubicación del objetivo:	Torre de Taejin: segundo nivel
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Ninguna
Recompensa:	Acelerador de partículas (x3)
Recompensa secundaria:	Biosensor (x3)



- Consulta el Recorrido, página 91.

MISIÓN 23: GUARDIÁN - ARMADURA REPTANTE

Objetivo:	Grangach
Ubicación de la efigie	Torre de Taejin: segundo nivel
Ubicación del objetivo:	Torre de Taejin: segundo nivel
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Ninguna
Recompensa:	Brazal de guerra
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x4)



- Consulta el Recorrido, página 91.

MISIÓN 24: CUSTODIO - AGUIJÓN PENETRANTE

Objetivo:	Mushufushu
Ubicación de la efigie:	Torre de Taejin: quinto nivel
Ubicación del objetivo:	Torre de Taejin: quinto nivel
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar las misiones 21 a 23
Recompensa:	Semilla de dalia lunar (x6)
Recompensa secundaria:	Semilla de dalia lunar

- Consulta el Recorrido, página 92.

MISIÓN 25: CUSTODIO - MALDICIÓN ALADA

Objetivo:	Vetala
Ubicación de la efigie:	Torre de Taejin: sexto nivel
Ubicación del objetivo:	Torre de Taejin: quinto nivel
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar misiones 21 a 23
Recompensa:	Cobaltita
Recompensa secundaria:	Alma de bom (x6)

- Consulta el Recorrido, página 93.

MISIÓN 26: CUSTODIO - ALARIDO PAVOROSO

Objetivo:	Penangalán
Ubicación de la efigie:	Torre de Taejin: quinto nivel
Ubicación del objetivo:	Torre de Taejin: sexto nivel
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar misiones 21 a 23
Recompensa:	Aro de diamante
Recompensa secundaria:	Alma de bom (x6)

- Consulta el Recorrido, página 93.

MISIÓN 28: PLAN DE RECONSTRUCCIÓN DE OERBA

Objetivo:	Gerobatrachus
Ubicación de la efigie:	Oerba: antiguo poblado
Ubicación del objetivo:	Oerba: antiguo poblado
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Ninguna
Recompensa:	Guantes de Goliat
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x5)

- Ten a un protector en tu grupo para que absorba los ataques de los gerobatrachus y encárgate de los rivales uno a uno y con paciencia.
- Cambia de Ataque delta a Lakshmi cuando sea necesario.

MISIÓN 16: AUXILIO DE CHOCOBOS - RELEVO

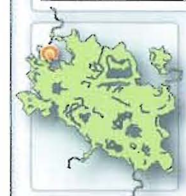
Objetivo:	Sahuagin
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Altiplanicies orientales
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Manantial de Namuva
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 12
Recompensa:	Rodocrosita
Recompensa secundaria:	Carcasa de bom (x4)



- Solo se puede llegar a esta efigie montado en un chocobo.
- Los grupos de nivel bajo deben tener cuidado ya que se enfrentan a cuatro temnospóndilos, cuatro gerobatrachus y dos sahuagins. Las habilidades ayudarán y una invocación inmediata supondría un fantástico comienzo. Céntrate primero en los temnospóndilos para evitar que llamen a aliados a la batalla
- Usa a un protector en todo momento hasta que derrotes a la mayoría de tus enemigos y cura como siempre con Lakshmi.
- Si luchas para conseguir ventaja, usa una formación que incluya un obstructor y un inspirador (como Premeditación o, para grupos más fuertes, Perseveración).

MISIÓN 17: VENGANZA DE UNA VIUDA

Objetivo:	Athanatoi
Ubicación de la efigie:	Estepa de Archylte: Altos septentrionales
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Altos septentrionales
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 12
Recompensa:	Conductor perfecto (x3)
Recompensa secundaria:	Elemento piezoeléctrico (x4)



- El athanatoi es muy resistente a la mayoría de los ataques pero se vuelve bastante más débil cuando está aturdido.
- Por tanto, la clave está en crear una cadena con una formación ofensiva como Ataque implacable.

MISIÓN 27: EL CANTOR ENCLAUSTRADO

Objetivo:	Mitrídates
Ubicación de la efigie:	Torre de Taejin: La Atalaya evadida
Ubicación del objetivo:	Torre de Taejin: primer nivel
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Derrota a Dahaka
Recompensa:	Anillo pírico
Recompensa secundaria:	Alma de bom (x6)



- Para enfrentarte a este objetivo debes activar el coloso en la parte superior de la Atalaya evadida. Así, podrás acceder al séptimo nivel, donde puedes interactuar con la estatua final para girar el piso y desbloquear el ascensor central de acceso a todos los niveles.
- Continúa por el ascensor central para llegar a la cúspide de la torre y bajar hasta el primer nivel. La batalla comienza automáticamente tras una breve animación.
- Hazte con accesorios resistentes al elemento rayo y trata de empezar la batalla con dos sanadores para anticiparte al ataque Miasma del objetivo, que inflige varios estados alterados. Los sanadores pueden comenzar a curar inmediatamente los estados alterados del grupo (sobre todo Deterioro, que agrava los daños causados cada vez que Mitrídates lanza su poderoso ataque Rayos).
- Ayuda al grupo después de eliminar los estados alterados y ataca con una formación ofensiva como, por ejemplo, Ataque implacable. Cuando la criatura haya entrado en estado de aturdimiento, utiliza un ataque totalmente ofensivo.

MISIÓN 29: DUDAS SOBRE UN GRAN PROPÓSITO

Objetivo:	Juggernaut
Ubicación de la efigie	Túneles de Mah'habara: Boca del infierno
Ubicación del objetivo:	Torre de Taejin: Gran acantilado
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 20
Recompensa:	Uraninita
Segunda recompensa:	Bobina Moebius (x3)



- El juggernaut es susceptible a muchos estados alterados. De vez en cuando intentará eliminarlos con su habilidad Limpieza a vapor, que ofrece un agradable descanso de sus poderosos ataques (particularmente Bola demoledora, una habilidad bastante molesta). Los grupos de menor nivel pueden usar ráfagas de Perseveración (sanador + obstructor + inspirador) para causar un gran efecto, mientras que los personajes más desarrollados pueden pasar directamente al ataque Lluvia negra (FUL + OBS + FUL) para conseguir un aturdimiento rápido.
- El juggernaut puede ser lanzado, así que cambia a una formación ofensiva cuando se haya completado la barra de cadena.

MISIÓN 30: EL PRECURSOR

Objetivo:	Sifax
Ubicación de la efigie	Estepa de Archylte: Vieja vía de Haerii
Ubicación del objetivo:	Túneles de Mah'habara: Mina olvidada
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Llegar al lago Sulyya
Recompensa:	Uraninita
Segunda recompensa:	Alma de bom (x6)



- Esta efigie solo se puede alcanzar con un chocobo.
- Tus personajes deben haber conseguido los 4 cristales del nivel de rol en sus especialidades principales para que puedas hunt.
- Al principio, esta batalla te enfrenta a una horda de numidios. Cuando los destruyas, Sifax entrará en la refriega. Concéntrate ahora en el objetivo, ya que, de lo contrario, invocará a más numidios durante la batalla.
- Usa Libra, que te revelará la debilidad de tu rival a Aire y podrás entonces utilizar Aero+ para causar estragos. Permanece con la formación ofensiva para terminar con el enfrentamiento rápidamente.

MISIÓN 31: REMEDIO PARA LA INDOLENCIA

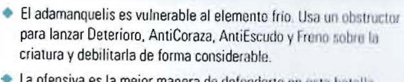
Objetivo:	Athanatoi
Ubicación de la efigie	Estepa de Archylte: Ruinas de Haerii
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Ruinas de Haerii
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 30
Recompensa:	Conductor perfecto (x3)
Segunda recompensa:	Oscilador de cristal (x2)



- Esta telefigie se ubica en la zona que hay detrás de la barrera de las efigies que eliminaste al derrotar al objetivo 30.
- Al athanatoi lo acompañan tres larvas. Derrota primero a las últimas y después lanza un ataque a gran escala sobre el objetivo hasta aturdirlo.

MISIÓN 33: SENTIMIENTOS DE PADRE

Objetivo:	Adamanquelis
Ubicación de la efigie	Estepa de Archylte: Ruinas de Haerii
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 30
Recompensa:	Capa blanca
Segunda recompensa:	Carcasa de bom (x5)



- El adamanquelis es vulnerable al elemento frío. Usa un obstructor para lanzar Deterioro, AntiCoraza, AntiEscudo y Freno sobre la criatura y debilitarla de forma considerable.
- La ofensiva es la mejor manera de defenderte en esta batalla, intercalando sesiones rápidas de cura solo cuando sea necesario. El objetivo debería caer con dos estados de aturdimiento como máximo.

MISIÓN 32: LOS LAZOS DE LA FAMILIA LU'CIE

Objetivo:	Amam
Ubicación de la efigie	Valle Central: Paso del valle
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Mesa occidental
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Llega a los Túneles de Mah'habara
Recompensa:	Hebilla de cristal
Segunda recompensa:	Carcasa de bom (x5)



- Esta batalla parece sencilla al principio, pero pronto descubrirás que el amam puede curarse a sí mismo con su habilidad Rayo.
- Ayuda al grupo con Prisa y machaca a tu rival con una formación muy agresiva para infligir más daño del que pueda restablecerse.

MISIÓN 34: LA OVEJA NEGRA

Objetivo:	Zenobia
Ubicación de la efigie	Estepa de Archylte: Atajo a las ruinas
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Ruinas de Haerii
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 30
Recompensa:	Botas de Hermes
Segunda recompensa:	Alma de bom (x7)



- Esta efigie solo se puede alcanzar con un chocobo.
- En lugar de luchar con Zenobia, debes enfrentarte con uno de los enemigos más famosos de Final Fantasy, un tomberi.
- La habilidad Cuchilla del tomberi puede ser perversamente dañina, pero sus ataques Rencor son una amenaza mucho más peligrosa, ya que el daño que infligen va aumentando a medida que avanza la batalla. Por este motivo, un ataque agresivo es definitivamente la mejor estrategia.
- Elimina rápidamente al objetivo (trata de lanzar AntiCoraza al menos) y ataca de forma implacable, curando solo cuando los miembros del grupo hayan resultado gravemente heridos. De esta manera, deberías poder acabar la batalla antes de que el daño infligido por cada ataque Rencor sea incontrolable.

MISIÓN 35: CICLO DE ALMAS - PORTAL AL TORRENTE

Objetivo:	Grangach
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Cuesta de la búsqueda
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Intersección primigenia (A1)
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Ninguna
Recompensa:	Banda de bruja
Segunda recompensa:	Carcasa de bom (x5)



- Ésta es la primera misión de las pruebas del gigante, donde coges un camino que atraviesa la Quebrada de la Casta para luchar contra cinco objetivos como máximo en cada visita. Deberás hacer seis de estas visitas para conquistar los 16 objetivos ocultos y, por último, un viaje final para luchar contra el enemigo definitivo de la zona. Consulta la página 125 para obtener más detalles.
- La fácil batalla contra Grangach es un buen comienzo, ya que has derrotado a otros objetivos mucho más poderosos que él para llegar a esta zona. Se trata de un enemigo típico de la clase de los careys. Es muy resistente, ya que su caparazón permanece intacto, y entra difícilmente en estado de aturdimiento. Sin embargo, es vulnerable a un ataque final una vez despojado de su blindaje.

MISIÓN 36: SOMBRAS DEL CICLO

Objetivo:	Amam
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Intersección primigenia (A1)
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Valle de las sombras (B1)
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 35
Recompensa:	Uraninita
Segunda recompensa:	Carcasa de bom (x6)



- Puede que sea de ayuda equipar a los miembros del grupo con accesorios que les permitan resistir el Dolor (Funda antidolor) y ser inmunes al elemento rayo (Anillo voltaico o Anillo del Rayo).
- Lanza Prisa sobre tu grupo en primer lugar. Los dos amams usarán Aliento maldito para infligir estados alterados y curarse a sí mismos (y provocarte daño a ti) con su ataque Rayo. Debes estar preparado para cambiar a Lakshmi y eliminar las habilidades para poder curarte rápido.
- Tus rivales son susceptibles a Freno. Para el resto de la batalla, intenta seguir con un ataque lo suficientemente agresivo.

MISIÓN 37: LUCES DEL CICLO

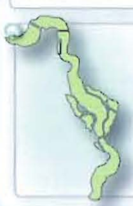
Objetivo:	Raflesia
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Intersección primigenia
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Valle de las luces (B2)
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 35
Recompensa:	Colgante de estrella
Segunda recompensa:	Carcasa de bom (x5)



- Te enfrentas a cinco raflesias en esta batalla, pero no temas, se trata de un enfrentamiento bastante sencillo.
- Estas criaturas son inmunes a los ataques mágicos, pero débiles frente al elemento fuego, así que el Golpe ardiente de un fulminador iría muy bien en esta situación.

MISIÓN 38: MELODÍA LUNAR

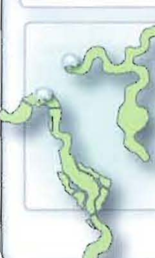
Objetivo:	Verdelet
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Valle de las sombras
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Senda de la Luna (C1)
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 36
Recompensa:	Aro de diamante
Segunda recompensa:	Carcasa de bom (x5)



- En esta misión, te enfrentas a tres verdelets y a un adro.
- El verdelet puede invocar a fuertes criaturas para que acudan a la batalla, por ejemplo a juggernauts o tomberis. La mejor forma de evitar esto es ir a la batalla habiendo preseleccionado la formación Cerbero (CAS + CAS + CAS) y después ejecutar rápidamente algunos movimientos de Golpe circular con Lightning, apuntando específicamente a los verdelets, que están preparados para llamar a sus refuerzos. Con un poco de suerte y un grupo adecuadamente equipado, puedes derrotarlos a todos sin ningún problema. De lo contrario, puedes plantearte volver a empezar la batalla.

MISIÓN 39: MELODÍA ESTELAR

Objetivo:	Ochú
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Valle de las sombras/Valle de las luces
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Senda de las estrellas (C2)
Clase:	C
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 36 ó 37
Recompensa:	Anillo telúrico
Segunda recompensa:	Semilla de dalia lunar (x2)



- El ochú va acompañado de microchús y puede crear muchos más durante la batalla, así que tu prioridad principal será derrotar a este objetivo.
- Equipar a tus personajes con accesorios que resistan a los ataques del elemento tierra (por ejemplo, con un Anillo de la Tierra o un Anillo telúrico) puede ser de gran ayuda.
- Ayuda a tu grupo mientras infliges Deterioro sobre el ochú y, después, adopta un enfoque equilibrado. El Ataque delta te permitirá sobrevivir al insistente ataque de los microchús, aunque necesitarás hacer varios descansos con Lakshmi para mantener a salvo a tu protector.

MISIÓN 40: MELODÍA SOLAR

Objetivo:	Verdelet
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Valle de las luces
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Senda del Sol (C3)
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 37
Recompensa:	Amuleto firme
Segunda recompensa:	Carcasa de bom (x5)

- La batalla contra estos dos verdelets puede resultar ridículamente sencilla si usas la formación Cerbero (tres castigadores).
- Los verdelets intentarán invocar refuerzos, pero un ataque totalmente agresivo por tu parte te permitirá matarlos antes de que aparezcan más enemigos.

MISIÓN 41: VERDAD DE LA TIERRA - RENCOR

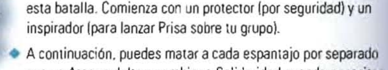
Objetivo:	Tomberi
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Senda de la Luna
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Vereda de la Tierra (D1)
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 38
Recompensa:	Diploma médico
Segunda recompensa:	Figura de tomberi



- En esta misión te enfrentas a tres tomberis, que harán de esta batalla un gran desafío. Llegados a este punto, tus personajes deberían haber progresado bastante dentro del nivel 4 de sus roles recomendados, y sus armas deberían haber mejorado a un alto estándar. Incluso de haber sido así, esta batalla puede ser bastante dura. Los tomberis usan ataques Rencor que causan cada vez más daño a medida que aumentan de nivel. Además, tienen la capacidad de curarse completamente tras cada ataque.
- Un ataque sorpresa resulta crucial y es posible (aunque también difícil) si consigues acercarte sigilosamente. Intenta equilibrar un poco la situación adelantándote con vapores preventivos. El Vapor égida y Vapor tónico te permitirán entrar en la batalla con la formación Ataque implacable. Con un ataque sorpresa, podrás matar a los dos tomberis con bastante facilidad.
- El tomberi final puede preparar un segundo (e incluso un tercer) ataque Rencor en el momento en que sus compañeros caigan. Tu mejor baza será optar por un asalto totalmente ofensivo, derrotándolo lo antes posible.
- Una estrategia alternativa es hacer que Vanille sea el líder del grupo. Equípala con Belladona y lanza varias veces Necro sobre los tomberis.

MISIÓN 42: VERDAD DEL FUEGO - PUÑO DE VAJRA

Objetivo:	Capitán espantajo
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Senda de la Luna/Senda de las estrellas
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Vereda del Fuego (D2)
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 38 ó 39
Recompensa:	Banda de bruja
Segunda recompensa:	Alma de bom (x7)



- Te enfrentas a un capitán espantajo y a cuatro espantajos en esta batalla. Comienza con un protector (por seguridad) y un inspirador (para lanzar Prisa sobre tu grupo).
- A continuación, puedes matar a cada espantajo por separado con un Ataque delta y cambiar a Solidaridad cuando necesites curarte. En comparación con las batallas de los mapas "D" en las pruebas del gigante, éste es un combate mucho más fácil

MISIÓN 43: VERDAD DEL VIENTO - FIERA RÁFAGA

Objetivo:	Capitán espantajo
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Senda de las estrellas/Senda del Sol
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Vereda del Viento (D3)
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 39 ó 40
Recompensa:	Faja temporal
Segunda recompensa:	Alma de bom (x7)



- Este grupo de enemigos está formado por un duende, un duende jefe, un munchkin, un ídolo munchkin, un espantajo y un capitán espantajo.
- Derrota rápidamente a los rivales más débiles usando un protector al inicio de la batalla para mantener a salvo a tu grupo. Un Ataque delta será, en este momento, más seguro que nunca. Más adelante en la batalla, cambia a una formación más ofensiva para acelerarlo todo.

MISIÓN 44: VERDAD DEL AGUA - OLAS DEL CAOS

Objetivo:	Mousse gigante
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Senda del Sol
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Vereda del Agua (D4)
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 40
Recompensa:	Cinto de combate
Segunda recompensa:	Carcasa de bom (x7)

- El mousse gigante viene acompañado de un flan gigante y un flan guindillón. El objetivo aquí es sin duda el más fuerte del grupo, por tanto, concéntrate en dirigir tus ataques hacia él primero.
- Puede resultar útil equipar a los miembros de tu grupo con accesorios que resistan los ataques del elemento tierra (Anillo de la Tierra o Anillo telúrico), ya que el mousse gigante posee un poderoso ataque Seísmo que puede causar un daño de hasta 3.500 VIT en todos los personajes.
- Ayuda a tu equipo con varios estados beneficiosos (incluidos Prisa y Don de Rayo), mientras te encargas de tus rivales (Freno y AntiEscudo funcionan muy bien aquí). Esto hará que derrotar al objetivo sea una tarea mucho más sencilla Cuando termines con él, sus aliados serán simple carne de cañón.

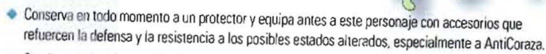
MISIÓN 45: TATHATA ESCARLATA - BAILE JUBILOSO

Objetivo:	Neochú
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Vereda de la Tierra
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán (E1)
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 41
Recompensa:	Catálogo de caza
Segunda recompensa:	Semilla de dalia lunar (x3)

- La manera más sencilla de derrotar al neochú es que Vanille actúe como obstructor y líder del grupo. Asegúrate de que haya aprendido el hechizo Necro y de equiparla con Belladona. Tus otros dos personajes deben actuar como sanador y protector respectivamente. Puedes lanzar varias veces Necro sobre el neochú hasta que finalmente caiga.
- Otra estrategia que puedes utilizar es la de dotar a dos castigadores con el equipo que proporciona la habilidad extra Aturdidor (consulta la página 194 y, a continuación, ayudarlos con Prisa.
- Si decides manejar la situación yendo por el camino difícil, pronto de darás cuenta de que el neochú es uno de los enemigos más fuertes de Final Fantasy XIII. A pesar de que solo cuenta con unos pocos ataques, éstos le permiten derrotar con asombrosa facilidad a un grupo que no tiene la potencia necesaria para la batalla. Si equipas a tu protector con un Anillo geológico, podrás reducir la potencia de su ataque de tierra con tentáculos. Polen inflige numerosos estados alterados, mientras que su potente habilidad Bramido hace desaparecer los estados beneficiosos y golpea a todos los miembros del grupo, causándoles un gran daño.
- Aparte de Necro, el neochú solo es susceptible a Deterioro, así que utilízalo en primer lugar para derrotar a esta criatura. En función del nivel de tu grupo, puedes dedicarte a completar la bonificación por cadena con Ataque implacable o cambiar a una formación que incluya un protector para reducir el daño.
- La formación Gran muralla (formada por tres protectores) resulta muy eficaz contra el ataque Bramido si tienes a tres personajes que puedan actuar con estos roles. El neochú gruñirá segundos antes de lanzar Bramido, lo cual será una advertencia que te dará el tiempo suficiente para cambiar de formación.
- Intenta mantener el estado alterado Deterioro durante toda la batalla. Cuando el nivel de VIT del neochú caiga por debajo del 50%, invocará a ocho picochús con su habilidad Siembra. Ésta es una situación en la que es esencial tener presente en todo momento a un protector. Usa formaciones como Solidaridad, Lakshmi y Ataque delta para mantener a tu grupo con salud, ya que infligen daño constante al neochú. Te resultará algo complicado mantener activas las habilidades durante esta fase. Si las cosas se tuercen y todos los miembros del grupo resultan afectados por varios estados alterados, intenta invocar a un eidolón para hacer borrón y cuenta nueva.

MISIÓN 46: TATHATA VERDE - ALAS NOBLES

Objetivo:	Zirnitra
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Vereda del Fuego
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán (E2)
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 42
Recompensa:	Emporio Gilgamesh (tienda)
Segunda recompensa:	Alma de bom (x10)



- La habilidad más temible de Zirnitra, Festín, puede causar una pérdida de hasta 10.000 VIT en un grupo medio. También posee un ataque muy potente con efectos en la zona.
- Conserva en todo momento a un protector y equipa antes a este personaje con accesorios que refuercen la defensa y la resistencia a los posibles estados alterados, especialmente a AntiCoraza.
- Comienza la batalla cambiando a tus personajes. Una buena táctica consiste en elegir a un miembro del grupo que te permita usar la formación Premeditación (OBS + PRO + INS) para infligir estados alterados.
- Una vez listo, cambia a Ataque delta para aturdir al enemigo. La habilidad Andanada de Lightning es una forma genial de incrementar la barra de cadena y herir de gravedad a la criatura.
- Si sigues la estrategia de activar los estados alterados y curarte con Lakshmi cuando sea necesario, el enemigo será pan comido.
- No olvides que Zirnitra también es vulnerable a Necro. También es buena idea equipar a Vanille con Belladona y usar Necro repetidamente (con otros dos personajes como sanador y protector).

MISIÓN 47: TATHATA NARANJA - IRA REVELADORA

Objetivo:	Raktavija
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Vereda del Fuego
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán (E3)
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 42
Recompensa:	Piedra Mnar
Segunda recompensa:	Alma de bom (x10)

- En este punto, tu grupo debería estar en el 10% y en la fase final del Cristarium en sus roles recomendados.
- La habilidad extra Aturdidor es una herramienta enormemente útil en este combate y puede ayudarte a aturdir al raktavija con rapidez.
- Tu primer objetivo consiste en aturdir a este raktavija para eliminar su Barrera física. Para acelerar el proceso, hiere a la criatura con Deterioro y Freno y mejora tu grupo con Prisa y otras habilidades. El raktavija las disipará, así que tendrás que activarlas regularmente.
- El raktavija solo usa ataques mágicos, así que equípate con accesorios adecuados de antemano. Aunque es poco probable que puedas usarla ahora, la habilidad extra Repele daño mágico puede hacerte virtualmente invencible aquí (consulta la página 194).

MISIÓN 48: TATHATA OCRE - GUARDIÁN RESIDUAL

Objetivo:	Verdelet
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Vereda del Viento
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán (E4)
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 43
Recompensa:	Dado de 20 caras
Segunda recompensa:	Carcasa de bom (x10)



- Como en anteriores combates contra verdelets, usa la fuerza bruta de la formación Cerbero (tres castigadores) y ejecuta de manera continua movimientos con efectos en la zona, como Golpe circular. Esto te permitirá derrotar a tus rivales antes de que pidan refuerzos.
- Ve a por los verdelets que se encuentren en proceso de invocación y acaba con ellos antes de que puedan finalizar el proceso. Si llegas tarde y aparece un tomberi, vuelve hasta antes de la batalla de nuevo.

MISIÓN 49: TATHATA ESMERALDA - JUICIO CRUEL

Objetivo:	Tirano
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Vereda del Viento
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán (E5)
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 43
Recompensa:	Acelerador de partículas (x7)
Segunda recompensa:	Oscilador de cristal (x2)

- En realidad, el tirano es uno de los enemigos más fáciles contra los que lucharás en la última fase de Titan's Trials.
- Elige una formación muy ofensiva para aturdir a tu enemigo con rapidez.

MISIÓN 50: TATHATA ROSA - RUGIDO ARMONIOSO

Objetivo:	Humbaba
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Vereda del Agua
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán (E6)
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Completar la misión 44
Recompensa:	Hihiirokane
Segunda recompensa:	Alma de bom (x7)



- El humbaba es vulnerable a Deterioro, AntiCoraza, AntiEscudo, Freno y Maldición, e incluso a Postración en su primera forma. Si usas estos estados alterados la batalla será corta, en especial si mejoras a tu grupo al mismo tiempo
- Una vez termines los preparativos, cambia a Ataque implacable para acabar rápidamente con la bestia.

MISIÓN 51: TATHATA CELESTE - EL ERRANTE

Objetivo:	Ronin caído
Ubicación de la efigie	Quebrada de la Casta: Vereda del Viento/Vereda de la Tierra/Vereda del Fuego/Vereda del Agua
Ubicación del objetivo:	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán (E7)
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Completar todos la misiones anteriores de Titan's Trials (35-50)
Recompensa:	Guantes de Genji
Segunda recompensa:	Alma de bom (x10)

- Ronin caído es vulnerable a AntiCoraza, AntiEscudo, Freno y Maldición; así que empieza el combate usando estos estados alterados y sigue haciéndolo durante todo el combate. Es una buena idea mejorar tu grupo con estados beneficiosos.
- Este combate aumentará de dificultad a medida que avance. Tras perder aproximadamente el 22,5% de VIT, Ronin caído usará su Hoja brumosa. Lo más probable es que tu rival prepare un golpe más poderoso con la habilidad Vida efímera. Cambia de formación para darle a un protector tiempo suficiente para usar Provocación en el objetivo y recibir el daño.
- Tras perder la mitad de VIT, Ronin caído sacará su Hoja sublime. Vida efímera se ve reemplazada por Nada absoluta, un movimiento ofensivo aún más poderoso. De nuevo, un protector será la clave para sobrevivir al ataque
- No podrás aturdir a Ronin caído, aunque aumentar su barra de cadena al 999% acelerará las cosas. Haz lo que puedas por mantener la cadena en todo momento.

MISIÓN 52: VOLAR ES MI SUEÑO

Objetivo:	Zirnitra
Ubicación de la efigie	Estepa de Archylte: Mesa occidental
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Llegar al lago Sulyya
Recompensa:	Anillo ventoso
Segunda recompensa:	Alma de bom (x7)

- Usa las tácticas sugeridas en la misión 46.

MISIÓN 53: CADENAS DEL MIEDO ROTAS

Objetivo:	Zirnitra
Ubicación de la efigie	Mah'habara: Gruta lóbrega
Ubicación del objetivo:	Montes de Yaschas: Garganta de Paddra
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	ninguna
Recompensa:	Anillo pírico
Segunda recompensa:	Alma de bom (x10)

- Zirnitra va acompañado de cuatro alraunes. Acaba con ellos rápidamente y usa las tácticas de la misión 46.

MISIÓN 54: CUANTO MÁS GRANDES...

Objetivo:	Cactilión
Ubicación de la efigie	La Estepa de Archylte: Altos septentrionales
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental
Clase:	B
Condición de desbloqueo:	Encontrar un cactilio
Recompensa:	Cactilio de juguete
Segunda recompensa:	Pluma de chocobo (x2)

- Este objetivo solo se puede alcanzar con un chocobo.
- Cactilión puede ser extremadamente duro de roer Solo usa una habilidad (Diez mil espinas), pero su ataque es muy rápido.
- Este combate será más asequible si tus personajes cuentan al menos con 15.000 de VIT (20.000 de VIT en caso del protector). Sin embargo, hay un truco que podría facilitar el asunto. Elige a Sazh como líder del grupo y equípalo con accesorios que lo protejan frente a Amnesia y Dolor. Una vez dé comienzo la lucha, ejecuta repetidamente el ataque Golpe ardiente/Piro/Golpe ardiente/Piro/Golpe ardiente. Sazh retrocederá constantemente a medida que ejecute estas acciones, y finalmente se alejará del alcance de Cactilión. Si las cosas se ponen feas, invoca a Brunilda y sigue ejecutando la misma combinación de ataques hasta que te libres de Diez mil espinas.
- Una estrategia alternativa consiste en preparar a los personajes con la habilidad extra Aturdidor (consulta la página 194), lo que te proporcionará un aturdimiento "gratis". Esto te será de ayuda si lo que intentas es conseguir una evaluación de cinco estrellas para este objetivo.

MISIÓN 55: CONVIVIR

Objetivo:	Neochú
Ubicación de la efigie	Oerba: Asamblea (tejado)
Ubicación del objetivo:	La Estepa de Archylte: Pastos de Agra
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Derrotar a Baldanders en Oerba y completar la misión 14
Recompensa:	Huevo nutritivo
Segunda recompensa:	Semilla de dalia lunar (x2)

- Solo un chocobo podrá alcanzar al neochú y a los cinco picochús que lo acompañan.
- Si quieres derrotar al neochú con facilidad, consulta los dos primeros consejos de la misión 45.
- En una lucha sin sorpresas, este combate requiere mucha preparación. Lo mejor sería equipar a tus personajes con súper cintas y accesorios que aumenten la resistencia física. Tu protector también se beneficiará de un Anillo geológico.
- Deberás tener a un protector activo todo el tiempo, así que empieza a luchar con una formación como Triángulo táctico (FUL + PRO + OBS). Ten en cuenta que es mejor contar con un líder de grupo que actúe como obstructor. Un obstructor controlado por la IA intentará constantemente usar Antimagia contra los estados beneficiosos de los picochús, lo que es una pérdida de tiempo.
- Una vez le hayas infligido Deterioro al neochú, cambia a Ataque delta. Lo más importante en este instante es que mantengas activa la cadena tanto como puedas, así que intenta usar poco a poco Lakshim cuando quieras curarte. El cambiar a una formación con más de un protector también reducirá el daño producido por el ataque del neochú, Bramido.
- El tiempo es oro en este combate, así que usa solo el estado beneficioso Prisa cuando se agote.

MISIÓN 59: TATHATA MORADO - CARAS OPUESTAS

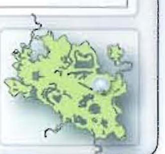
Objetivo:	Zirnitra
Ubicación de la efigie	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental
Ubicación del objetivo:	Lago Sulyya: Saltos de agua
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Llegar a Torre de Taejin
Recompensa:	Faja energética
Segunda recompensa:	Alma de bom (x6)



- Zirnitra estará acompañado por tres temnospóndilos, que a su vez llamarán a varios gerobatrachus. Además de eso, el ataque Festín del objetivo puede infligir unos 10.000 de VIT a un único blanco. Es absolutamente necesario un protector.
- Tu propósito inicial debería consistir en acabar con los temnospóndilos y luego con los gerobatrachus.
- Una vez hecho, cambia la formación a Premeditación (PRO + OBS + INS) para infligir AntiCoraza, AntiEscudo y Deterioro en Zirnitra, mientras mejoras tu grupo con, al menos, Prisa.
- La habilidad Andanada de Lightning es genial para aumentar la barra de cadena o atacar a Zirnitra.

MISIÓN 60: TATHATA PLATEADO - ESENCIA PURA

Objetivo:	Gelatitán
Ubicación de la efigie	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental
Ubicación del objetivo:	Torre de Taejin: La Atalaya evadida
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Llegar a Oerba
Recompensa:	Piedra Mnar
Segunda recompensa:	Alma de bom (x7)



- Los gelatitanes son vulnerables al elemento rayo, así como a AntiCoraza y Deterioro. Aplicar estos estados alterados los debilita enormemente.
- Centra tus ataques en un gelatitán cada vez, y mantén a un protector en el equipo para contar con una defensa sólida. Éste debería ser un camino lento, pero decidido, hacia la victoria.

MISIÓN 61: TATHATA DORADO - FIN DE LA ILUSIÓN

Objetivo:	Juggernaut
Ubicación de la efigie	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental
Ubicación del objetivo:	Oerba: Antiguo poblado
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Llegar a Oerba
Recompensa:	Lazo real
Segunda recompensa:	Oscilador de cristal (x2)

- Llegados a este punto, este combate debería ser fácil. Consulta la misión 29 para obtener consejos si tienes problemas.

MISIÓN 62: TATHATA BLANCO - ESTOICIDAD

Objetivo:	Raktavija
Ubicación de la efigie	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Tierras centrales
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Llegar a Torre de Taejin
Recompensa:	Guantes de Genji
Segunda recompensa:	Alma de bom (x10)

- El raktavija solo usa ataques mágicos, así que si puedes activar la habilidad extra Repele daño mágico (consulta página 194) de tu protector, el combate será considerablemente más fácil. La habilidad extra Aturdidor también puede serte de enorme utilidad. En cualquier caso, equipa a tu grupo con Bandas de Magus para aumentar su resistencia mágica. Esto marcará la diferencia. Contar con un Elixir o dos también te vendrá bien.
- Mejora tu equipo con Vapor égida y Vapor tónico e inflige Deterioro y Freno de inmediato.
- Luego, deberías intentar aturdir a uno de los enemigos rápidamente. Para acelerar las cosas, cambia a Aquelarre (tres fulminadores). Cuando se rompa la Barrera física, cambia a la formación Ataque implacable. Las habilidades especiales, como la Andanada de Lightning, te ayudarán a incrementar las bonificaciones por cadena al 999% y a infligir el mayor daño posible. Repite la operación hasta abatir al primer objetivo.
- Tendrás que activar los estados beneficiosos con regularidad y curarte frecuentemente. Guerrero bendito (CAS + INS + SAN) te permitirá hacerlo mientras mantienes la barra de cadena.

MISIÓN 63: GERMINA EL MALESTAR

Objetivo:	Adamantodonte
Ubicación de la efigie	Lago Sulyya: Saltos de agua
Ubicación del objetivo:	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Llegar a Quebrada de la Casta
Recompensa:	Guantes de Genji
Segunda recompensa:	Pepita de oro



- En este punto, tus personajes deberían haber alcanzado el nivel máximo en sus roles recomendados en el Cristarium, así como poseer un equipo modificado por completo. Antes del combate, también te serán de ayuda cualquier grado de protección frente al elemento tierra, Vapor égida y Vapor tónico.
- El único modo de reducir la inmensa defensa del objetivo será destrozarle ambas piernas. Para ello, debilítalo con un obstructor y luego atúrdelo y reduce su VIT. En cuanto caiga el objetivo, lanza Freno, AntiCoraza y AntiEscudo y acaba con él con una formación Aquelarre (tres fulminadores). Una vez aturdido el adamantodonte, cambia a Ataque implacable y usa habilidades que aumenten la cadena (como Andanada, de Lightning) para llevarla hasta un 999%.
- También puedes seleccionar a Vanille como líder de grupo. Equípala con Belladona y lanza varias veces Necro sobre el objetivo. Es arriesgado, pero te podría conducir a una victoria rápida y sencilla.

MISIÓN 64: EL REGRESO DEL CAOS ALÍGERO

Objetivo:	Cingetos
Ubicación de la efigie	Oerba: Puente ferroviario
Ubicación del objetivo:	Montes de Yaschas: Paddra, ciudad extinta
Clase:	A
Condición de desbloqueo:	Derrotar a Baldanders en Oerba y completar las misiones 27 y 51
Recompensa:	Reloj de oro
Segunda recompensa:	Alma de bom (x10)

- Cingetos es probablemente el enemigo más fuerte del juego. Necesitarás un grupo con personajes muy avanzados y próximos al nivel máximo de sus roles en el Cristarium. También deberán haber bloqueado todas sus habilidades.
- El hecho de contar con todas las armas y accesorios modificados por completo será de gran utilidad también. La sexta ranura BTC de las armas definitivas es una bonificación muy apreciada. Guantes de Genji puede aumentar el daño que producen los castigadores. También será útil un equipo que reduzca el daño, como el Lazo imperial.
- Usa Vapor égida y Vapor tónico antes de que dé comienzo el combate.
- Cingetos sigue una clara rutina de ataque. Comienza con una serie de poderosos ataques entre los que pueden estar Ráfaga letal (que afectará a todo el grupo) y Efluvio impuro (que inflige daño y elimina dos estados beneficiosos).
- Fortaleza inexpugnable será el siguiente, y hará a Cingetos invencible durante unos instantes. Tu rival se regenerará ocho veces con una recuperación de un 1% de su VIT perdida. Así que, cuanta más VIT le quites, más recuperará él. Por si esto no fuera suficiente, esta habilidad elimina todos los estados alterados de Cingetos, le proporciona estados beneficiosos y, por último, aunque no por ello menos importante, vacía por completo la barra de cadena.
- Finalmente, Torbellino vil, el movimiento definitivo del objetivo, dañará enormemente a todo tu grupo. Cambia a la formación Gran muralla de inmediato (tres protectores) cuando lo veas venir.
- Cingetos contará con alas adicionales una vez llegue al 90%, al 60% y al 30% de VIT, y ganará fuerza cada vez.
- Si pretendes conseguir una evaluación de cinco estrellas en esta misión, equípate con el Reloj de oro que recibes tras vencer a Cingetos por primera vez.
- Necesitarás un conjunto de formaciones muy específico para tener posibilidades en este combate. Te recomendamos las siguientes configuraciones con Lightning, Fang y Hope:

CONFIGURACIÓN DE FORMACIÓN RECOMENDADA:

Formación	Configuración	Notas
Asura	OBS + OBS+ OBS	Te permite eliminar los estados beneficiosos de Cingetos con rapidez e infligir estados alterados esenciales: Freno, AntiCoraza, AntiEscudo, Deterioro y Veneno. La importancia de Veneno es enorme, dado el total de VIT de Cingetos. Mantenlo activo en todo momento.
Ataque implacable	CAS + FUL + FUL	Se usa para infligir mucho daño tras debilitar a Cingetos con estados alterados. Las armas de pronto aturdimiento podrían permitirte aturdirlo; si esto sucede, usa habilidades como Andanada, de Lightning, para aumentar la bonificación por cadena.
Tantalus	CAS + FUL + SAN	Cambia a ésta desde Ataque implacable cuando tengas que curarte durante tu fase de ataque. Te permitirá mantener la cadena.
Sinergia	INS + INS + INS	Es el mejor modo de mejorar a tu grupo una vez perdidos los estados beneficiosos o si se ha sufrido Antimagia. Usa esta formación inmediatamente tras curar a tus personajes durante Fortaleza inexpugnable.
Fénix	SAN + SAN + SAN	Usa esta formación cuando Cingetos ejecute Fortaleza inexpugnable. Cuando tu grupo se haya curado, cambia a Sinergia para activar los efectos de estado, luego a Asura para infligir estados alterados de nuevo y, finalmente, a Ataque implacable para retomar el ataque.
Gran muralla	PRO + PRO + PRO	Es de absoluta necesidad a la hora de reducir el daño recibido cuando Cingetos usa Torbellino vil. Después, aprovecha para curarte.



ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

En este capítulo examinaremos el funcionamiento oculto del juego para ofrecerte consejos útiles, estrategias demostradas y tácticas que han sido probadas. Si quieres mejorar tu combate, conocer los detalles indispensables del sistema de desarrollo de personajes o saber cuál es la mejor manera de abordar el Cristarium y las formaciones, aquí tienes todas las respuestas.

Aviso de revelación de contenido: aunque hemos intentado evitar cualquier referencia al desarrollo de la trama, en este capítulo se revelan muchos datos acerca del "contenido del juego".



CADENAS

Las dos formas elementales de maximizar el daño que inflige tu grupo en un combate son rellenar la barra de cadena para aturdir a los enemigos y aumentar el porcentaje de la bonificación por cadena.

INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE LAS CADENAS

La barra de cadena va acompañada de dos porcentajes. El primero es la **bonificación por cadena**, que indica el multiplicador de daño actual que se aplica a todos los ataques. Si la bonificación por cadena es del 200%, por ejemplo, cada ataque infligirá el doble del daño "normal". Si lanzas ataques constantes, conseguirás aumentar esta cifra. Sin embargo, cuando la barra de cadena se vacía, la bonificación por cadena vuelve al 100% de forma inmediata. El segundo porcentaje es el **punto de aturdimiento**, el porcentaje de bonificación por cadena que hay que alcanzar para aturdir al adversario.

Todos los enemigos tienen un atributo llamado Resistencia a cadenas. Cuanto mayor sea este valor, más despacio crecerá la bonificación por cadena. Los enemigos con una alta Resistencia a cadenas son difíciles de aturdir, sobre todo si también tienen un punto de aturdimiento elevado.

Aturdir a un enemigo puede tener diversos efectos. El principal consiste en un aumento inmediato de la bonificación por cadena y la duplicación del multiplicador de daño mientras el enemigo permanezca en este estado. La bonificación por cadena puede aumentarse hasta un 999% durante el aturdimiento (sobre todo si sigues usando fulminadores), aunque no suele ocurrir hasta las últimas fases del juego. Cuando termina el aturdimiento, la bonificación por cadena vuelve al 100%.



CADENAS Y ROLES

Los roles de fulminador, castigador, obstructor y protector tienen una relación muy especial con la barra de cadena y la bonificación por cadena.

- **Los fulminadores** llenan la barra de cadena y aumentan rápidamente el multiplicador de daño de la bonificación por cadena. Sin embargo, también aumentan la velocidad en la que la barra de cadena se vacía. Normalmente tienen un potencial de daño más bajo que los castigadores en la mayoría de los combates.
- **Los castigadores** no pueden aumentar la barra de cadena ni la bonificación por cadena en términos generales, pero sus ataques ralentizan la disminución de la barra de cadena. Por norma general, infligen más daño por golpe que los fulminadores, especialmente si el adversario está aturdido.
- **Los protectores** reducen la velocidad a la que se vacía la barra de cadena provocando a los adversarios o lanzando contraataques. Puede ser útil cuando luchan junto a otros fulminadores (especialmente con la formación Vanguardia mística), pero no puedes fiarte siempre de ello.
- **Los obstructores** ralentizan la disminución de la barra de cadena, pero pueden aumentarla más que los ataques de un castigador. De hecho, pueden usarse con fulminadores en lugar de con castigadores para debilitar a un enemigo antes de aturdirlo. Sin embargo, debes tener en cuenta dos inconvenientes: sus hechizos causan poco daño y cualquier obstructor controlado por IA dejará de actuar cuando se hayan infligido todos los estados alterados posibles.

ESTRELLAS TRAS LOS COMBATES

Cada vez que termine un combate, conseguirás una puntuación que después se indicará con cero a cinco estrellas. Comenzarás con una puntuación fija de 10.000 y después se ajustará dependiendo de cuántos segundos estés por encima o por debajo del tiempo base predeterminado. Si igualas este tiempo predeterminado, conseguirás tres estrellas.

El tiempo base viene dado por los atributos de tu grupo (incluidas las mejoras que otorgan las armas y los accesorios) y la fuerza relativa de los adversarios a los que te enfrentes. Se supone que un grupo curtido en la batalla que se enfrente a adversarios débiles conseguirá la victoria en segundos, mientras que los personajes con menos experiencia tardarán varios minutos. A tu puntuación también hay que sumar el Factor sorpresa. En la mayoría de los combates, tiene un valor de x1,0 (ninguna bonificación), pero puede aumentar a x1,2 (+20%) si lanzas un ataque sorpresa.

Tal y como indica el siguiente cuadro, la puntuación tras el combate tiene una enorme influencia en los objetos que dejarán los enemigos. En esencia, las mejores puntuaciones te recompensarán con más objetos inusuales, mientras que las puntuaciones bajas aumentan la probabilidad de recibir vapores preventivos. Las puntuaciones más altas también hacen que la barra de PT aumente más.

ESTRELLAS Y EFECTOS

Estrellas	Puntuación	Índice de aparición de objetos inusuales	Índice de aparición de vapores preventivos
0	≤ 6.999	Ninguna	x8
1	7.000-7.999	Ninguna	x4
2	8.000-8.999	Ninguna	x2
3	9.000-11.999	x1 (normal)	x1 (normal)
4	12.000-12.999	x3	x1 (normal)
5	+13.000	x5	x1 (normal)

VAPORES PREVENTIVOS

Los vapores preventivos son unos elementos consumibles que ofrecen beneficios temporales al grupo. Deben activarse antes de un enfrentamiento porque no estarán disponibles durante el combate. Sus efectos duran 30 segundos. El icono de los vapores preventivos comenzará a parpadear tres segundos antes de que terminen sus efectos, así que debes derrotar a tus enemigos antes de que se disipen.

Los vapores preventivos se pueden conseguir después de los combates (con mayor probabilidad si te equipas con Fácil elección y obtienes puntuaciones bajas), en las cápsulas de tesoro y, más adelante, en la tienda Brebajes Edén. También puedes conseguir vapores preventivos desmontando determinados elementos del equipo en la pantalla de modificación de armas.

LISTA DE VAPORES PREVENTIVOS

Nombre	Efecto	Precio	Notas
Vapor égida	Lanza Coraza, Escudo, Velo y Aguante antes del combate.	12.000	◆ Estos dos vapores preventivos activan los estados beneficiosos indicados al comienzo del combate. Al igual que las habilidades, se agotan después de un tiempo determinado. ◆ Con los vapores preventivos podrás mejorar tu grupo con las habilidades principales antes del combate y no necesitarás un inspirador para preparar a cada personaje durante los primeros momentos de una pelea.
Vapor tónico	Lanza Bravura, Fe y Prisa antes del combate.	12.000	
Vapor evasivo	Te hace invisible ante el enemigo.	30.000	◆ Hace que el grupo sea difícil de detectar y te permite evitar los encuentros difíciles o, lo que es más importante, te permite lanzar ataques sorpresa. ◆ Vapor evasivo no funciona con determinados enemigos, sobre todo con los jefes.
Vapor de éter	Recupera los PT del grupo.	-	◆ Recupera totalmente los PT del grupo, que son necesarios para usar habilidades e invocar eidolones.

ELEMENTOS

Todos los ataques de Final Fantasy XIII tienen una naturaleza física o mágica. Ambos ataques pueden imbuirse con uno de los seis elementos de un grupo secundario. Es decir, cada ataque puede ser físico o mágico, y cada uno de ellos puede ser elemental o no elemental.

LISTA DE ELEMENTOS

Icono	Representa
	Fuego
	Frío
	Rayo
	Agua
	Aire
	Tierra
	Ataque físico
	Ataque mágico

Cada enemigo tiene un conjunto de afinidades elementales que determinan la cantidad de daño que pueden causarles los ataques.

AFINIDADES ELEMENTALES

Descripción	Modificador de daño
Normal	x1 (daño estándar)
Vulnerable	x2 (200% de daño)
Mitad de daño	x0,5 (50% de daño)
Resistente	x0,1 (10% de daño)
Inmune	x0 (daño bloqueado)
Absorbe	Los ataques curan al adversario (30% del daño normal)

Hay muchas maneras de sacarles partido a los elementos, tanto para defenderte de los ataques elementales del enemigo como para añadir propiedades elementales a tus ataques contra los correspondientes puntos débiles de tus adversarios.

MEJORA DE LA DEFENSA ELEMENTAL

Icono	Varios	Habilidades
	Anillo del Fuego, Anillo pírico, Anillo volcánico, Pendiente fresco, Aretes antiFuego, Naipe del Fuego, Anillo espiritual	AntiFuego
	Anillo del Frío, Anillo gélido, Anillo glacial, Pendiente térmico, Aretes antiFrío, Naipe del Frío, Anillo espiritual	AntiFrío
	Anillo del Rayo, Anillo voltaico, Anillo eléctrico, Pendiente aislante, Aretes antiRayo, Naipe del Rayo, Anillo espiritual	AntiRayo
	Anillo del Agua, Anillo húmedo, Anillo torrentoso, Pendiente seco, Aretes antiAgua, Naipe del Agua, Anillo espiritual	AntiAgua
	Anillo del Aire, Anillo ventoso, Anillo huracanado, Naipe del Aire, Anillo espiritual	-
	Anillo de la Tierra, Anillo telúrico, Anillo geológico, Naipe de la Tierra, Anillo espiritual	-

MEJORA DEL DAÑO ELEMENTAL

Icono	Varios	Habilidades
	Anillo del Fuego, Anillo pírico, Anillo volcánico, Pendiente fresco, Aretes antiFuego, Naipe del Fuego	Don de Fuego, Deterioro (en el enemigo), Daño de Fuego (habilidad extra)
	Anillo del Frío, Anillo gélido, Anillo glacial, Pendiente térmico, Aretes antiFrío, Naipe del Frío	Don de Frío, Deterioro (en el enemigo), Daño de Frío (habilidad extra)
	Anillo del Rayo, Anillo voltaico, Anillo eléctrico, Pendiente aislante, Aretes antiRayo, Naipe del Rayo	Don de Rayo, Deterioro (en el enemigo), Daño de Rayo (habilidad extra)
	Anillo del Agua, Anillo húmedo, Anillo torrentoso, Pendiente seco, Aretes antiAgua, Naipe del Agua	Don de Agua, Deterioro (en el enemigo), Daño de Agua (habilidad extra)
	Anillo del Aire, Anillo ventoso, Anillo huracanado, Naipe del Aire	Daño de Aire (habilidad extra)
	Anillo de la Tierra, Anillo telúrico, Anillo geológico, Naipe de la Tierra	Daño de Tierra (habilidad extra)

EFECTOS DE ESTADO

Estados beneficiosos

Los estados beneficiosos (también llamados habilidades) son unas condiciones beneficiosas que mejoran la destreza defensiva y ofensiva de quien la usa, tanto un miembro del grupo como un enemigo. Juegan un papel decisivo en la dificultad, duración y resultado final de muchos enfrentamientos, sobre todo en la segunda mitad de la aventura.

Los estados beneficiosos se pueden conseguir a través de un inspirador, equipando determinados accesorios o usando vapores preventivos antes de un combate. Cada habilidad tiene una finalidad específica: aumentar la fuerza física de quien la use, reducir el daño mágico o fortalecer la resistencia a determinados ataques elementales. Los estados beneficiosos también se pueden usar para "curar" un estado alterado. Hay casos en los que un inspirador será más eficaz eliminando varias debilidades que un sanador armado con Esna.

Por norma general, es sensato dejar el control del inspirador del grupo a la IA. Será más rápida y decisiva que la mayoría de los jugadores y normalmente será más eficiente a la hora de identificar las oportunidades menos evidentes de fortalecer al grupo (por ejemplo, al proteger contra los elementos de los adversarios). Sin embargo, los inspiradores controlados por IA están supeditados a los cuadros invisibles y habrá casos en los que habrá mucha diferencia si los controlas tú. Por ejemplo, si te enfrentas a un peligroso adversario que adopta la estrategia de infligir debilidades antes de comenzar ataques más potentes, puedes seleccionar Velo y Aguante manualmente como prioridad antes del enfrentamiento, algo que un inspirador controlado por la IA no haría jamás.

Ten en cuenta que determinados objetos del equipo pueden alargar la duración de los estados beneficiosos. Refuerzo y Defensa son propiedades especiales que confieren las armas, mientras que Duración beneficios es una habilidad extra que se consigue usando determinados accesorios.

LISTA DE ESTADOS BENEFICIOSOS

Icono	Nombre	Descripción	Duración	Estado alterado opuesto
	Bravura	Aumenta el ataque físico del objetivo en un 25%. Es una forma simple y muy eficaz de aumentar el daño físico infligido por Ataque, Golpe circular y los "golpes" elementales.		Fuerza↓
	Bravura+	Aumenta el ataque físico del objetivo en un 75%. Consulta Bravura.		Fuerza↓
	Fe	Aumenta el ataque mágico del objetivo en un 25%. Incrementa el daño infligido por los hechizos del fulminador y del obstructor, así como los ataques Ruina y Ruina+ del castigador.		Magia↓
	Fe+	Aumenta el ataque mágico del objetivo en un 75%. Consulta Fe.		Magia↓
	Prisa	Acelera la recarga de la barra BTC del objetivo en un 50%. Probablemente sea la mejor habilidad de todas, porque aumenta la cantidad de acciones que puede realizar tu grupo.		Freno
	Coraza	Aumenta la resistencia física del objetivo en un 33%. Es una mejora esencial que reduce el daño que recibes de los ataques físicos.		AntiCoraza
	Coraza+	Aumenta la resistencia física del objetivo en un 50%. Consulta Coraza.		AntiCoraza
	Escudo	Aumenta la resistencia mágica del objetivo en un 33% y reduce el daño causado cuando los adversarios lanzan ataques mágicos.		AntiEscudo
	Escudo+	Aumenta la resistencia mágica del objetivo en un 50%. Consulta Escudo.		AntiEscudo
	Aguante	Aumenta las posibilidades de éxito de las acciones y de la defensa de quien lo usa. Es una habilidad fundamental para los obstructores.		Óminus
	Velo	Aumenta la resistencia del objetivo a los estados alterados.		Aquiles
	Don de Fuego	Estas habilidades añaden el atributo elemental a los ataques. Es perfecto contra los enemigos que son débiles a algún elemento y ofrece una combinación impresionante con Aquiles.		-
	Don de Frío			
	Don de Rayo			
	Don de Agua			
	AntiFuego	Aumenta la resistencia del objetivo a los elementos. Es muy útil cuando un adversario lanza ataques imbuidos con un elemento concreto.		-
	AntiFrío			
	AntiRayo			
	AntiAgua			

Estados alterados

Los estados alterados (también conocidos como debilidades) pueden afectar tanto a los miembros del grupo como a los enemigos. Adquieren mayor relevancia a medida que avanza el juego y los enemigos harán uso de ellos más a menudo en los últimos capítulos para debilitar a tu grupo. Algunos enemigos son muy difíciles de vencer si no los debilitas antes durante el combate.

Los obstructores son los únicos que pueden lanzar estados alterados. Esto supone que a menudo necesitarás a Fang o a Vanille en tu grupo principal y que debes tener preparado al menos una formación fiable con un obstructor. Un ejemplo típico es Perseveración (OBS + INS + SAN).

Como los enemigos más poderosos pueden resistir a la mayoría de condiciones, es importante usar Libra o la Lente Libra para conocer sus puntos débiles. Lo que podría ser un combate largo puede ser una mera formalidad en el momento en que debilites de forma correcta a tu enemigo.

Ten en cuenta que la mayoría de los estados alterados tienen una duración distinta dependiendo de la clase de objetivo.

Cuando tu grupo esté asediado por estados alterados, necesitarás valorar cómo son de peligrosos. La "lista de estados alterados" te indica todos los remedios posibles contra cada estado alterado. La habilidad Esna del sanador es la solución más obvia, pero es importante tener en cuenta que un inspirador puede ser más eficaz a la hora de cancelar diversos estados alterados. Los elementos consumibles son también efectivos, aunque evidentemente necesitarás comprar un buen arsenal de antemano. Puedes eliminar las debilidades invocando a un eidolón o usando la habilidad Antimagia+, que no se puede impedir con Nébula.

Normalmente es mejor que un obstructor controlado por IA lance los estados alterados, aunque habrá casos naturalmente en que podrás sacar más partido si lo controlas tú manualmente y lanzas uno muy concreto. El ejemplo más claro es intentar derribar a un enemigo poderoso con Necro, la habilidad exclusiva de Vanille.

LISTA DE ESTADOS ALTERADOS

Icono	Nombre	Descripción	Remedio	Protección: equipo	Protección: habilidades
	Fuerza↓	Reduce el poder físico del objetivo. Es muy molesto cuando se usa contra miembros del grupo que tienen un gran ataque físico.	Bravura, Bravura+, Esna, Invocación, Antimagia+	Guantes de Goliat, Guantes de rey, Tetracorona, Tetratiara, Efigie de la diosa, Cinta, Súper Cinta	Velo, Duración Fuerza↓ (habilidad extra)
	Algia	Desactiva las habilidades físicas del objetivo. Desde una perspectiva táctica, es muy peligroso si se inflige a la vez que Nébula.	Analgésico, Esna, Invocación, Antimagia+	Funda antidolor, Funda matadolor, Tetracorona, Tetratiara, Efigie de la diosa, Cinta, Súper Cinta	Velo, Duración Dolor (habilidad extra)
	Magia↓	Reduce el poder mágico del objetivo. Es muy molesto cuando se usa contra miembros del grupo que tienen un potente ataque mágico.	Fe, Fe+, Esna, Invocación, Antimagia+	Hebilla de cristal, Hebilla de tectita, Tetracorona, Tetratiara, Efigie de la diosa, Cinta, Súper Cinta	Velo, Duración Magia↓ (habilidad extra)
	Nébula	Desactiva las habilidades de hechizos del objetivo. Desde una perspectiva táctica, es muy peligroso si se inflige a la vez que Algia.	Martillo, Esna, Invocación, Antimagia+	Capa blanca, Capa refulgente, Tetracorona, Tetratiara, Efigie de la diosa, Efigie de la diosa, Súper Cinta	Velo, Duración Amnesia (habilidad extra)
	Freno	Reduce la velocidad de recarga de la barra BTC. Se puede usar contra la mayoría de enemigos que te encuentres y es esencial contra los jefes y objetivos susceptibles.	Prisa, Esna, Invocación, Antimagia+	Canica bonita, Bola brillante, Tetracorona, Tetratiara, Efigie de la diosa, Cinta, Súper Cinta	Velo, Duración Demora (habilidad extra)
	Laxus	Aturde al objetivo. La víctima queda paralizada hasta que se elimina esta condición. Cualquier ataque infligido a continuación lo despertará instantáneamente. Se puede usar para detener a un enemigo antes de cambiar a una formación dedicada en exclusiva a curar y a usar habilidades.	Líquido fétido, Esna, Invocación, Antimagia+	Ajorca iridiscente, Ajorca prístina, Tetracorona, Tetratiara, Efigie de la diosa, Cinta, Súper Cinta	Velo, Duración Postración (habilidad extra)
	AntiCoraza	Reduce la resistencia del enemigo a los ataques físicos.	Coraza, Coraza+, Esna, Invocación, Antimagia+	Pulsera metálica, Pulsera cerámica, Tetracorona, Tetratiara, Efigie de la diosa, Cinta, Súper Cinta	Velo, Duración Defensa? (habilidad extra)
	AntiEscudo	Reduce la resistencia del enemigo a los ataques mágicos.	Escudo, Escudo+, Esna, Invocación, Antimagia+	Dije calmante, Dije confortante, Tetracorona, Tetratiara, Efigie de la diosa, Cinta, Súper Cinta	Velo, Duración Espíritu? (habilidad extra)
	Óminus	Hace que las acciones del objetivo tengan más probabilidades de fallar. Es muy útil contra los enemigos que lanzan estados alterados.	Agua bendita, Aguante, Esna, Invocación, Antimagia+	Estampa bendita, Estampa sagrada, Tetracorona, Tetratiara, Efigie de la diosa, Cinta, Súper Cinta	Velo, Duración Maldición (habilidad extra)
	Bío	Hace que el objetivo pierda VIT poco a poco. Es muy eficaz con los enemigos que tienen una VIT muy alta, pero que no suponen una amenaza para los miembros del grupo.	Antídoto, Esna, Invocación, Antimagia+	Colgante estelar, Colgante astral, Tetracorona, Tetratiara, Efigie de la diosa, Cinta, Súper Cinta	Velo, Duración Veneno (habilidad extra)
	Antimagia	Elimina el estado beneficioso más reciente del enemigo y causa daño mágico.	-	-	-
	Aquiles	Reduce la resistencia del objetivo al daño de elementos. Es uno de los estados alterados más útiles en las últimas fases del juego.	Velo, Ungüento, Esna, Invocación, Antimagia+	Collar de perlas, Collar precioso, Tetracorona, Tetratiara, Efigie de la diosa, Cinta, Súper Cinta	Velo, Duración Deterioro (habilidad extra)
	Necro	Provoca daño mágico, pero también tiene poca probabilidad de acabar con un objetivo de forma inmediata. Muchos adversarios son inmunes al efecto de muerte inmediata, pero se puede derrotar así a algunas de las criaturas más fuertes (incluidos los objetivos).	-	Corona de beato, Corona de ángel, Tetracorona, Tetratiara, Efigie de la diosa, Cinta, Súper Cinta	Velo

EQUIPO ÚTIL

Determinados accesorios facilitan el subir de nivel o el conseguir objetos valiosos. Ten en cuenta que determinados elementos del equipo que se mencionan aquí solo estarán disponibles cuando completes la trama principal.

- **Fácil elección:** aumenta las probabilidades de conseguir vapores evasivos. Consulta en la página 141 cómo conseguir vapores evasivos.
- ***Buena elección:*** aumenta las probabilidades de conseguir el objeto "normal" de un enemigo. Es muy útil para conseguir materiales comunes.
- ***Sabia elección:*** aumenta las probabilidades de conseguir botines raros. Es muy efectivo si quieres luchar contra enemigos concretos para conseguir materiales valiosos.
- **Huevo nutritivo:** duplica las recompensas de PC.
- **Botines raudos y Paño madrugador:** te permiten atacar inmediatamente a tus enemigos. Son muy útiles cuando estás atacando a enemigos débiles para conseguir PC rápidamente. Los elementos de equipo del grupo de extras "Refuerzo" aumentan la velocidad a la que se rellena la barra BTC. Consulta la página 194 para conocer más detalles sobre las habilidades extra.
- **Reloj de oro:** aumenta el tiempo base de todos los combates y facilita el conseguir estrellas después de la batalla.

CONSEJOS Y PUNTOS PARA SUBIR DE NIVEL

Nota: esta sección solo es útil para los jugadores que hayan llegado al capítulo 11 de la historia principal. Si todavía te encuentras al principio de la aventura, te recomendamos que evites cualquier información que pueda revelar datos sobre la trama.

Para aquellos que quieran desarrollar su grupo rápidamente, Final Fantasy XII ofrece muchos lugares en los que se pueden conseguir PC, materiales y objetos para vender por una buena cantidad de guiles.

PUNTO 1 PARA SUBIR DE NIVEL: MONTES DE YASCHAS: HOCES DE SUMITRA



Detalles del punto:

- Podrás conseguir PC si te centras en los reyes bégimos que luchan junto a los trífidos.
- Puedes intentarlo a partir del capítulo 11, un buen momento para que los grupos más débiles suban de nivel.

Tácticas:

- El rey bégimo es un enemigo muy poderoso cuando te lo encuentras por primera vez, pero podrás acabar con él con un grupo débil si lanzas un ataque sorpresa. Lo importante es usar la habilidad Lance vertical del castigador para evitar que se transforme y recupere su VIT.
- Hay dos reyes bégimos en las Hoces de Sumitra y van acompañados de trífidos que surgirán de las flores cuando te acerques a ellos. Si corres hacia un trífido según aparezca, comenzarás automáticamente la pelea con un ataque sorpresa.
- Cuando llegues de los Altos de Tsubaddran, habrá un rey bégimo muy fácil de sorprender: solo tienes que correr a por el trífido más cercano.
- Con el otro bégimo, las cosas no serán tan fáciles: el truco consiste en moverse hasta la primera flor para alcanzar al trífido más cercano. Puede que necesites practicar un poco.
- Selecciona "Volver hasta antes de la batalla." si no logras lanzar un ataque sorpresa.
- Recibirás más de 5.000 PC en cada batalla y todos los enemigos reaparecerán si vuelves a la entrada a esta zona.

PUNTO 2 PARA SUBIR DE NIVEL: LA ESTEPA DE ARCHYLTE: ALTOS SEPTENTRIONALES



Detalles del punto:

- Puedes conseguir PC si luchas contra la formación del rey bégimo y el megistotherium que se encuentran en el camino que lleva a Mah'habara.
- Puedes intentarlo a partir del capítulo 11, aunque este enfrentamiento será más breve si vuelves más adelante.

Tácticas:

- Comienza esta batalla a tres bandos con un ataque sorpresa.
- Aturde y lanza al rey bégimo, y después haz "malabares" con él hasta que muera. No dejes que la criatura toque el suelo.
- Cuando derrotes al rey bégimo, acaba con el megistotherium más débil.
- Avanza unos pasos y pasa el terminal de servicio cercano para que ambos enemigos se regeneren.
- Equípate con Botines raudos y Paño madrugador para conseguir cientos de miles de PC a la hora.

PUNTO 3 PARA SUBIR DE NIVEL: EDÉN: PLAZA LEVIATÁN



Detalles del punto:

- El adamantaimai ofrece una de las mayores recompensas de todo el juego: 40.000 PC, un Lingote de platino (el objeto que suelta normalmente y que tiene un precio de venta de 150.000 guiles) y un trapezoedro (su botín raro). Este último material tiene un precio de reventa de solo 10.000 guiles, pero es esencial para crear armas "definitivas" y te costaría 2.000.000 guiles si quisieras comprarlo.
- Es un buen truco para subir de nivel cuando completes la trama principal.

Tácticas:

- Usa a Vanille como obstructor con la habilidad Necro disponible (fase 9 del Cristarium). Equipa su Bastón molbol para Debilitación. Cualquiera de los cuatro accesorios del grupo de extras "Refuerzo" (incluidos Botines raudos) es especialmente recomendable para usar AutoPrisa y BTC +20%. Asegúrate también de tener al menos tres PT.
- Los otros dos personajes deberían ir equipados exclusivamente con accesorios defensivos (resistencia al daño y aumento de VIT). Uno de ellos debe ser un protector (Snow es la mejor opción) y el otro debe ser un sanador (Hope sería lo ideal) para usar la formación Búhos del Bosque.
- Invoca a Hecatónquiro al comienzo de la pelea, puesto que los eidolones inutilizan instantáneamente las piernas de los quelónidos. Cambia al modo Empatía y retira a Hecatónquiro con Ⓐ/Ⓨ.
- Ahora, lanza Necro repetidamente hasta que caiga el adamantaimai. La posibilidad de victoria es muy baja, por supuesto, así que vas a necesitar suerte y paciencia. Sin embargo, es muy probable que, tras unos minutos de esfuerzo, puedas ganar la mejor recompensa de todo el juego. Ten en cuenta que conviene a usar Aguante en Vanille.

OTROS PUNTOS PARA SUBIR DE NIVEL

El capítulo Recorrido contiene muchas "Sugerencias importantes" que te señalan las oportunidades más interesantes para subir de nivel. En el siguiente cuadro encontrarás las referencias a los lugares que quizás te interese visitar en el capítulo 13, o bien cuando termines la trama principal.

MAPA	ZONA	PÁGINA	NOTAS
Mah'habara	Boca del infierno	85	• Es un buen punto para subir de nivel sin apenas esfuerzo. Solo tendrás que volver a la pantalla para moverte de un combate a otro. • Podrás ganar más de 20.000 PC cada cinco minutos.
Mah'habara	Gruta lóbrega	126	• Es un buen lugar para conseguir PC y materiales valiosos. • Los seis neveros te otorgarán 7.140 PC cuando los destruyas y su botín raro es Alma de bom.
Torre de Taejin	Quinto nivel	93	• Puedes conseguir 8.000 PC por combate contra los mamelucos, a quienes podrás derrotar en 40 segundos con un ataque sorpresa
Edén, sede del Sanctum	Parque Sirena	103	• Ofrece un montón de batallas a tres bandos sencillas.
Edén, sede del Sanctum	Cabildo	105	• Los sacrificios y las valquirias del Sanctum sueltan materiales de los que podrás obtener un buen precio de reventa.
Cuna del Huérfano	Fal'Cie Edén	113	• Es uno de los mejores lugares de todo el juego para subir de nivel. • El wladislaus otorga 32.000 PC por combate y es fácil de derrotar si adoptas una estrategia basada en un obstructor. • No podrás volver a este punto durante el juego posterior a la historia.
Quebrada de la Casta	Varios	125	• Si tu grupo es fuerte, podréis conseguir aproximadamente 100.000 PC cada veinte minutos si sigues una ruta específica en la Quebrada de la Casta.

MATERIALES DE GUILES

Además de los materiales "de lujo", que están pensados únicamente para venderlos, hay otros materiales normales con un valor en guiles que superan de lejos la EXP o los multiplicadores que pueden ofrecer durante la modificación de armas o accesorios. Si consigues este tipo de materiales, será una forma estupenda de conseguir fondos para tus compras.

MATERIALES NORMALES PARA VENDER

NOMBRE	VALOR DE EXP	VALOR MULTIPLICADOR	SALE PRICE (GIL)
Tallo oscuro	32	+46	1.000
Pétalo luminoso	102	+21	1.000
Semilla de dalia lunar	73	+55	6.000
Semilla de lirio astral	230	+91	13.000
Fruta jugosa	10	+55	1.750
Fruta rara	7	+21	4.000
Espina verde	60	+100	3,500
Perfume	180	+120	12.500

VAPORES PREVENTIVOS Y BOTINES RAROS

Como dijimos en la página 140, las estrellas que obtengas después de los combates determinan qué objetos recibirás al terminar. Si consigues cinco estrellas, se multiplicará por cinco la probabilidad de conseguir un botín raro pero, si no logras ninguna, se multiplicará por ocho la probabilidad de obtener un vapor preventivo. Por tanto, además de los accesorios más útiles, es muy rentable acortar o aumentar el tiempo de combate.







CASTIGADOR: ANÁLISIS DEL ROL

Visión general

Este rol ofensivo aprovecha los ataques físicos y hechizos mágicos no elementales para causar un montón de daño.

Los ataques de los castigadores que alcanzan su objetivo pueden hacer que las barras de cadena del enemigo se vacíen más lentamente cuando vaya a quedar aturdido. Por eso, los castigadores son especialmente eficaces si los combinas con fulminadores.

Sin embargo, los castigadores no pueden cargar bonificaciones por cadena porque sus ataques tienen poca incidencia en la barra de cadena. En cambio, los castigadores pueden acceder a las habilidades de equipo que mejoran su rendimiento en combate.

Un castigador que obtenga un cristal de nivel de rol gracias al desarrollo de su Cristarium conseguirá la bonificación Poder de ataque. De este modo, los ataques físicos y mágicos harán más daño, y los aliados compartirán una bonificación menor como se indica en el siguiente cuadro. La bonificación aumenta con cada cristal de nivel de rol.

BONIFICACIÓN DE ROL CASTIGADOR

Nivel de rol	Aumento de daño (para sí mismo)	Aumento de daño (para los aliados)
1	x2,0	x1,05
2	x2,1	x1,05
3	x2,2	x1,10
4	x2,3	x1,10
Max	x2,5	x1,15

Comportamiento de la IA

Los castigadores controlados por la IA seleccionarán sus propios objetivos. Si hay más de un castigador en el grupo, cada uno elegirá un objetivo distinto si existe esa posibilidad.

Un castigador controlado por la IA siempre optará por realizar el ataque que haga más daño dependiendo de los parámetros del enemigo. Usarán Ataque y Golpe circular si el objetivo es débil contra los ataques físicos o fuerte contra los ataques mágicos. Por otro lado, cambiarán a Ruina y Ruina+ si el objetivo es fuerte contra los ataques físicos o débil contra los ataques mágicos.

FULMINADOR: ANÁLISIS DEL ROL

Visión general

Los fulminadores son especialistas en aumentar las bonificaciones por cadena de los enemigos y, por tanto, aumentan el daño infligido con cada golpe. De este modo, el grupo conseguirá aturdir más rápidamente. Para ello, los fulminadores pueden acceder a una gran variedad de ataques físicos y de magia elemental.

El repentino aumento de la bonificación por cadena del enemigo se reducirá rápidamente cuando el fulminador lance su hechizo. Por eso funciona tan bien la combinación de fulminadores y castigadores, puesto que los castigadores evitan la pérdida de la bonificación por cadena mientras que los fulminadores la aumentan.

El arsenal de ataques elementales de los fulminadores les permite explotar los puntos débiles de sus enemigos, lo que puede ser especialmente efectivo tras reducir la resistencia elemental de un enemigo con la ayuda de un obstructor. De hecho, un obstructor puede sustituir perfectamente a un castigador en ciertas ocasiones y combinarse con fulminadores para "fijar" esas bonificaciones en vez de las barras de cadena de los enemigos.

Cuando un fulminador avance lo suficiente en el Cristarium como para comprar un cristal de nivel de rol, recibirá Bonificación por cadena. De este modo, los ataques físicos y mágicos tendrán una mayor incidencia en la bonificación por cadena y los aliados compartirán la bonificación parcialmente, como se indica en el siguiente cuadro.

BONIFICACIÓN DE ROL FULMINADOR

Nivel de rol	Bonificación por cadena (para sí mismo)	Bonificación por cadena (para los aliados)
1	+1,0%	+0,1%
2	+1,5%	+0,1%
3	+2,0%	+0,2%
4	+2,5%	+0,2%
Máx	+3,0%	+0,3%

Comportamiento de la IA

Salvo que sean los únicos atacantes del grupo, los fulminadores intentarán seguir la iniciativa de otro personaje para maximizar el potencial de la cadena hacia un único objetivo.

Cuando eligen sus ataques, los fulminadores evalúan los puntos débiles y fuertes del enemigo para decidir qué bonificación por cadena es la mayor que pueden conseguir con su habilidad. Si los Datos de enemigos de tu Autorreceptor o la examinación con Libra indican que el adversario puede anular o absorber las habilidades elementales, los fulminadores no malgastarán sus ataques lanzándolas a estos enemigos. En caso de que se desconozcan los datos de estos enemigos, el fulminador lanzará diversos ataques para comprobar los puntos débiles y fuertes.

PROTECTOR: ANÁLISIS DEL ROL

Visión general

Los protectores son como "tanques" que captan la atención de los enemigos con Provocación. Esta habilidad tiene un tremendo beneficio adicional porque incrementa la duración de los aturdimientos y permite a los aliados infligir más daño durante este proceso.
Ten en cuenta que, cuando cambias el rol del protector, el efecto de Provocación se desvanece inmediatamente y permite a los enemigos volver a atacar al grupo de nuevo.

Los protectores pueden usar diversas habilidades defensivas que normalmente aumentan su (ya de por sí alta) resistencia al daño. Lo mejor es incluirlos en formaciones con sanadores, inspiradores and obstructores, puesto que los personajes con estos roles tienden a tener menor VIT y defensa que los miembros del grupo más ofensivos.

Cuando un protector avance lo suficiente en el Cristarium como para comprar un cristal de nivel de rol, podrá conseguir Resistencia al daño. De este modo se aumentará la resistencia tanto a los ataques físicos como a los mágicos y extenderá parcialmente la bonificación a sus aliados como se indica en el siguiente cuadro.

BONIFICACIÓN DE ROL PROTECTOR

Nivel de rol	Daño final (para sí mismo)	Daño final (para los aliados)
1	x0,65	x0,92
2	x0,63	x0,92
3	x0,60	x0,89
4	x0,56	x0,89
Máx	x0,50	x0,86

Comportamiento de la IA

Un protector dirigido por IA siempre comienza sus ataques con Provocación. Esta habilidad se usa contra grupos y tiene una base de 45% de probabilidades de tener éxito. La habilidad Reto, que es más potente, solo funciona contra enemigos concretos y parte de una base del 99%.

Si el protector tiene mucha VIT, podrá usar la habilidad Guardia con un efecto de contraataque (como Venganza o Desquite). Cuando el protector tenga poca VIT, podrá aprovechar la habilidad Guardia para aumentar de forma significativa su defensa (Guardia férrea) o bien para regenerar su VIT poco a poco mientras se defiende (Guardia vital).

Los protectores repetirán este proceso usando Provocación con sus enemigos.

SANADOR: ANÁLISIS DEL ROL

Visión general

Un sanador se centra en las labores de cura, entre las que se encuentran, por supuesto, restablecer la VIT de los miembros del grupo, revivir a los compañeros que hayan caído y quitar los estados alterados.

Como sabes que tu grupo se curará completamente después de cada batalla, tendrás que plantearte muchas veces qué probabilidades de sobrevivir tenéis. Incluso cuando estés en apuros, quizás te convenga atacar si crees que podrás terminar con tu enemigo y lograr la victoria. En otros casos, tanto si tus personajes principales están muy malheridos o si estás sufriendo estados alterados, el sanador te salvará la vida.

Ten en cuenta que los sanadores no pueden realizar ninguna acción cuando terminen sus tareas sanadoras. En ese momento, es mejor cambiarlos a otro rol.

Cuando un sanador avance lo suficiente en el Cristarium como para comprar un cristal de nivel de rol con sus PC, conseguirá la bonificación específica Habilidad curativa. Con ella aumentará la efectividad de sus habilidades y de sus objetos y los aliados compartirán una bonificación reducida como se indica en el siguiente cuadro.

BONIFICACIÓN DE ROL SANADOR

Nivel de rol	Ef. sanadora* (para sí mismo)	Ef. sanadora* (para los aliados)
1	x1,20	x1,03
2	x1,23	x1,03
3	x1,26	x1,06
4	x1,29	x1,06
Máx	x1,32	x1,10

* Efectividad sanadora

Nota: la bonificación también afecta a la Guardia vital del protector.

Comportamiento de la IA

Las tareas más importantes de un sanador controlado por IA son, por orden de importancia:

1. Curar a los personajes que tengan su barra de VIT de color rojo o amarillo (priorizando al líder del grupo y a los protectores).
2. Recuperar a los miembros del grupo que estén K.O.
3. Curar los estados alterados con Esna.
4. Curar a los miembros del grupo si su VIT no está llena.

En caso de que no sea necesaria ninguna de estas acciones, el sanador no hará nada. Ten en cuenta que los sanadores siempre usarán el hechizo más efectivo dependiendo de la cantidad de VIT que se necesite recuperar.

INSPIRADOR: ANÁLISIS DEL ROL

Visión general

El rol inspirador otorga magia a tus personajes y aumenta la efectividad del grupo. Entre los estados beneficiosos se incluye el aumento de daño, defensa, velocidad y resistencia a los elementos y a los estados alterados. También pueden imbuir ataques con un poder elemental.

Estos hechizos, también conocidos como habilidades, permiten al grupo pelear por encima de sus posibilidades. Lleva tiempo aplicarlos y deben reservarse para los enfrentamientos con los enemigos más poderosos y los jefes. En esos casos, normalmente es mejor usar inspiradores al principio del combate para que puedas sacar el máximo partido a tus estados beneficiosos. Si crees que tu grupo ya tiene suficientes habilidades, cambia a otra formación hasta que se acaben los estados beneficiosos.

El inspirador no es necesario durante todo el combate, pero es un rol necesario cada vez que te haga falta un empujón temporal.

Cuando un inspirador se desarrolla lo suficiente como para comprar un cristal de nivel de rol en el Cristarium, recibirá la bonificación Duración de beneficios. De este modo, se aumentará la duración de todos los estados beneficiosos que lanza este personaje y sus aliados compartirán una parte de esta bonificación como se muestra en el siguiente cuadro (incluidas las habilidades del obstructor y la Provocación del protector).

BONIFICACIÓN DE ROL INSPIRADOR

Nivel de rol	Duración (para sí mismo)	Duración (para los aliados)
1	x1,20	x1,05
2	x1,35	x1,05
3	x1,50	x1,10
4	x1,65	x1,10
Máx	x1,80	x1,15

Comportamiento de la IA

Los inspiradores toman sus decisiones basándose en los Datos de enemigos de su Autorreceptor y en las examinaciones con Libra. Tienden a fortalecer a los aliados cuando se enfrentan a pocos enemigos y usan habilidades defensivas cuando hay al menos cuatro enemigos en el combate. El tipo de habilidad que emplean depende también de las necesidades del rol, de modo que los fulminadores consiguen Fe antes que Bravura, y así sucesivamente.

Si el inspirador está fortaleciendo a sus aliados, se aplica la siguiente prioridad de roles: castigador, fulminador, obstructor, protector, inspirador y sanador.

Si el inspirador usa habilidades defensivas con sus aliados, seguirá el siguiente orden de prioridad: protector, castigador, fulminador, sanador, inspirador y obstructor.

Si hay varios personajes con el mismo rol, el inspirador se centrará en el líder del grupo y después al que esté más cerca de él.

OBSTRUCTOR: ANÁLISIS DEL ROL

Visión general

Mientras que los inspiradores lanzan estados beneficiosos al grupo para fortalecerlo, los obstructores debilitarán a los adversarios infligiéndoles estados alterados. Los obstructores también pueden acceder a Antimagia, que cancela los últimos estados beneficiosos del objetivo. También se pueden cancelar estos estados beneficiosos si se lanza el estado alterado contrario al enemigo. Por ejemplo, si se lanza AntiCoraza (que reduce la defensa del enemigo), se anulará el estado Coraza.

Merece la pena usar Libra con los enemigos nuevos para descubrir los estados alterados a los que pueden ser inmunes. Además, se mejorará la efectividad de los obstructores controlados por IA.

Los obstructores, al igual que los inspiradores, son más útiles al comienzo de un combate que creas que puede suponer mucha dificultad. Aunque los obstructores infligen daño con sus hechizos, no es comparable con el daño que los castigadores o fulminadores pueden provocar en cuestión de segundos. Tras infligir los suficientes estados alterados en tu adversario, cambia a obstructor para usar un rol más ofensivo.

Un obstructor que avance lo suficiente en el Cristarium y pueda comprar un cristal de nivel de rol recibirá la bonificación Probabilidad de éxito. De este modo, será más probable que triunfen sus habilidades y sus aliados compartirán una parte de la bonificación como se indica en el siguiente cuadro (incluida la Provocación del protector).

BONIFICACIÓN DE NIVEL DEL OBSTRUCTOR

Nivel de rol	Efecto (para sí mismo)	Efecto (para los aliados)
1	x1,20	x1,04
2	x1,24	x1,04
3	x1,28	x1,08
4	x1,33	x1,08
Máx	x1,40	x1,12

Comportamiento de la IA

Un obstructor controlado por IA siempre usará los Datos de enemigos para debilitar a sus adversarios explotando sus debilidades o eliminando sus ventajas. Si los Datos de enemigos indican que tiene una buena defensa, por ejemplo, el obstructor intentará reducirla con AntiCoraza y AntiEscudo. Si el enemigo resulta ser inmune a determinados estados alterados, el obstructor no perderá tiempo lanzando esos hechizos.

Por norma general, si hay pocos enemigos, el obstructor usará las habilidades de debilitación directas. Si hay muchos, el obstructor usará las habilidades más problemáticas, como Algia y Nébula.

CUADROS DE TODAS LAS FORMACIONES

FORMACIONES DE 2 ALIADOS

Nombre	Composición
Doble castigo	CAS + CAS
Carga mixta	CAS + FUL
Semiofensiva	CAS + PRO
Acoso y derribo	CAS + OBS
Sublimación	CAS + INS
Maná del guerrero	CAS + SAN
Dúo mágico	FUL + FUL
Muro sobrenatural	FUL + PRO
Cepo encantado	FUL + OBS
Pacto con el diablo	FUL + INS
Luz y sombra	FUL + SAN
Barricada	PRO + PRO
Abogado del diablo	PRO + OBS
La roca	PRO + INS
Baluarte	PRO + SAN
Doble interferencia	OBS + OBS
Complot	OBS + INS
Desmoralizadores	OBS + SAN
Ojo del huracán	INS + INS
Simbiosis	INS + SAN
Reanimadores	SAN + SAN



FORMACIONES DE 3 ALIADOS

Nombre	Composición
Cerbero	CAS + CAS + CAS
Avalancha	CAS + CAS + FUL
Grupo de choque	CAS + CAS + PRO
Fuerzas de asedio	CAS + CAS + OBS
Tríade marcial	CAS + CAS + INS
Extremaunción	CAS + FUL + SAN
Ataque implacable	CAS + FUL + FUL
Ataque delta	CAS + FUL + SAN
Trío despiadado	CAS + FUL + SAN
Centurio	CAS + FUL + INS
Tantalus	CAS + FUL + SAN
Empalizada	CAS + PRO + PRO
Arte de la guerra	CAS + PRO + OBS
Todos para uno	CAS + PRO + INS
Solidaridad	CAS + PRO + SAN
Saboteadores	CAS + OBS + OBS
Galima	CAS + OBS + INS
Club de caza	CAS + OBS + SAN
Pacto de caballeros	CAS + INS + INS
Guerrero bendito	CAS + INS + SAN
Paladín cauteloso	CAS + SAN + SAN
Aquelarre	FUL + FUL + FUL
Vanguardia mística	FUL + FUL + PRO
Lluvia negra	FUL + FUL + OBS
Hermandad Matoya	FUL + FUL + INS
Conciliábulo negro	FUL + FUL + SAN
Muro de Adel	FUL + PRO + PRO
Triángulo táctico	FUL + PRO + OBS
Campo de fuerza	FUL + PRO + INS
Resistencia heroica	FUL + PRO + SAN
Pesadilla	FUL + OBS + OBS
Khamja	FUL + OBS +INS
Alianza tricolor	FUL + OBS + SAN
Borrasca inminente	FUL + INS + INS
Cofradía mágica	FUL + INS + SAN
Conciliábulo blanco	FUL + SAN + SAN
Gran muralla	PRO + PRO + PRO
El foso	PRO + PRO + OBS
Égida	PRO + PRO + INS
Plaza fuerte	PRO + PRO + SAN
Señuelo maldito	PRO + OBS + OBS
Premeditación	PRO + OBS + INS
Búhos del Bosque	PRO + OBS + SAN
Barrera total	PRO + INS + INS
Denuedo	PRO + INS + SAN
Lakshmi	PRO + SAN + SAN
Asura	OBS + OBS + OBS
Canto de sirena	OBS + OBS + INS
La plaga	OBS + OBS + SAN
Arenas movedizas	OBS + INS + INS
Perseveración	OBS + INS + SAN
Conjurador inmortal	OBS + SAN + SAN
Sinergia	INS + INS + INS
Viento albo	INS + INS + SAN
Oradores	INS + SAN + SAN
Fénix	SAN + SAN + SAN



FORMACIONES MÁS IMPORTANTES

Las formaciones de esta sección presuponen que tienes un grupo con acceso a los seis roles y que solo usarás los principales de cada personaje. Si ya has empezado a examinar los roles secundarios en el Cristarium durante el juego posterior a la historia, puede que hayas pensando en usar configuraciones más especializadas como Gran muralla (**PRO** + **PRO** + **PRO**), Fénix (**SAN** + **SAN** + **SAN**), Sinergia (**INS** + **INS** + **INS**) o Asura (**OBS** + **OBS** + **OBS**). Son las mejores cuando completes las misiones de objetivo más difíciles y encontrarás todos los consejos necesarios en las secciones correspondientes de la guía.

Formaciones ofensivas

ATAQUE IMPLACABLE (**CAS**, **FUL**, **FUL**): es una de las formaciones ofensivas más eficaces. Los dos fulminadores atacan al enemigo para conseguir bonificaciones por cadena mientras el castigador inflige mucho daño, contribuyendo a la bonificación y evitando cualquier problema. Cuando el enemigo queda aturdido, el castigador puede hacer un Lance vertical inmediatamente mientras recibe apoyo mágico de los dos fulminadores para que el enemigo permanezca en el aire.

GRUPO DE CHOQUE (**CAS**, **CAS**, **PRO**): esta formación es más útil si se usa tras aturdir a un solo enemigo. El protector proporciona un aturdimiento adicional a los dos castigadores. También puede ser beneficiosa contra un enemigo aturdido que no pueda ser lanzado.

AVALANCHA (**CAS**, **CAS**, **FUL**): esta formación añade a Ataque implacable un castigador más en vez de un fulminador y es excelente para causar mucho daño a un único objetivo.

AQUELARRE (**FUL**, **FUL**, **FUL**): es la forma más fácil de aumentar una bonificación por cadena a toda velocidad. El planteamiento es que cada fulminador aumente su cadena hasta aturdir sin que decaiga un instante, así que necesitarás sacar partido hábilmente de su barra BTC para lanzar ataques a toda velocidad. Funciona mejor contra objetivos independientes que sean débiles a la magia, pero no funciona contra grupos de enemigos que pueden interrumpir las listas de órdenes del grupo.

EXTREMAUNCIÓN (**CAS**, **CAS**, **SAN**): esta formación combina el tremendo poder de dos castigadores con un sanador para curarlos durante sus brutales acciones. Podrás sacarle el máximo partido tras aturdir a un enemigo letal que no pueda ser lazado y que, por tanto, seguirá atacando.

Formaciones defensivas

DENUEDO (**PRO**, **INS**, **SAN**): esta formación combina tres defensas con capacidad para curar y fortalecer al grupo con estados beneficiosos, a la vez que cuenta con la fuerza de un protector. Es mejor retirarse cuando necesites curar y activar las habilidades a la vez.

LAKSHMI (**PRO**, **SAN**, **SAN**): se trata de un programa de recuperación rápida que permite curar a tu grupo con dos sanadores mientras el protector retiene a los enemigos. Esta formación de emergencia es una manera inteligente de retiraros de la primera línea cuando todo tu grupo haya recibido un ataque devastador.

ORADORES (**SYN**, **SAN**, **SAN**): es la variante crítica de Denuedo y cuenta con un sanador más en vez de un protector. Pueden surgir problemas si los sanadores o el inspirador terminan antes que el resto y se quedan sin nada que hacer. En esos casos, cambia a una formación que pueda terminar el trabajo mientras los demás personajes ayudan con un rol diferente.

PLAZA FUERTE (**PRO**, **PRO**, **SAN**):): esta formación transitoria solo es eficaz cuando necesites atrincherarte contra los enemigos que puedan acabar con tu grupo en cuestión de segundos. Los dos protectores ofrecen una férrea defensa, mientras que el sanador te permite curar las heridas al instante y eliminar los estados alterados hasta que puedas luchar de nuevo.

Formaciones polivalentes

SOLIDARIDAD (**CAS**, **PRO**, **SAN**): esta formación combina la defensa y la ofensiva de manera interesante. El protector llama la atención de los enemigos y ofrece protección contra sus ataques. El sanador permite que el protector siga en pie, mientras que el castigador tiene vía libre para atacar al enemigo, al menos para mantener activa la bonificación por cadena. Esta formación resulta especialmente útil para curar mientras encadenas ataques contra un enemigo que tenga una gran Resistencia a cadenas.

VANGUARDIA MÍSTICA (**FUL**, **FUL**, **PRO**): esta configuración te permite conseguir bonificaciones por cadena rápidamente mientras los enemigos se centran en tu protector. Cambia rápidamente a una formación ofensiva en cuanto tu enemigo quede aturdido.

ATAQUE DELTA (**CAS**, **FUL**, **PRO**): es una formación excelente porque combina la mejor defensa y ofensiva, y mantiene las bonificaciones por cadena. El protector absorbe el daño y libera a los otros dos personajes para que puedan aturdir al adversario.

TANTALUS (**CAS**, **FUL**, **SAN**): es similar a Ataque delta, pero se sustituye al protector por un sanador. De hecho, el cambiar de Ataque delta a Tantalus es una buena forma de conseguir bonificaciones por cadena cuando tengas que enfrentarte a enemigos muy resistentes. Para ser más eficaz, esta formación requiere un sanador con un nivel de rol y un atributo de magia altos para poder hacer frente a las heridas que puedan sufrir.

Formaciones de habilidad/debilidad

KHAMJA (**FUL**, **INS**, **OBS**): esta formación es útil al comienzo de los combates y, por tanto, es mejor configurarla como formación activa. Te permite mejorar rápidamente el grupo, debilitar a los enemigos y comenzar a crear cadenas. Cuando uses los estados beneficiosos y los estados alterados que necesites, cambia a una formación más ofensiva y dañina.

TRIÁNGULO TÁCTICO (**FUL**, **PRO**, **OBS**): esta configuración combina la defensa, la creación de cadenas (el obstructor toma el rol del castigador y evita que las barras de cadena disminuyan demasiado rápido) y la ventaja a largo plazo de debilitar a los enemigos. Alterna con la formación Denuedo cuando necesites curar y tu protector permanecerá constantemente activo, por lo que será muy difícil derrotarte. En cuanto tus enemigos queden debilitados debido a los estados alterados, cambia a algo más beligerante y vacía tus cartuchos.

TODOS PARA UNO (**CAS**, **PRO**, **INS**): el castigador se ocupa de mantener la bonificación por cadena mientras el protector recibe el daño. El inspirador mejorará en gran medida las probabilidades de ganar proporcionando estados beneficiosos a los personajes, pero deja de ser útil cuando lo logra. En cuanto use esta habilidad, es mejor cambiar este inspirador a otro rol.

CANTO DE SIRENA (**INS**, **OBS**, **OBS**): mientras tus aliados estarán encantados de recibir las habilidades, a los enemigos no les gustará quedar debilitados y por tanto presentarán resistencia a esa magia. Por eso, los obstructores usarán el mismo hechizo varias veces seguidas con la esperanza de que al menos uno de los estados alterados surta "efecto". Al usar dos obstructores, se aumenta de forma notable las probabilidades de infligir todos los estados alterados posibles a los enemigos. Es mejor usar esta formación al comienzo de una batalla larga y difícil, o bien cuando los estados alterados se hayan agotado.

LA PLAGA (**OBS**, **OBS**, **SAN**): es una formación para combates intermedios y garantiza la supervivencia del grupo durante el breve tiempo en que los dos obstructores infligen estados alterados al enemigo.

CONFIGURACIONES

Las siguientes configuraciones solo son sugerencias. No hay una combinación perfecta porque necesitarás adaptarte a los enemigos que se presenten, pero con ellas pretendemos enseñarte a crear una configuración equilibrada teniendo en cuenta los roles principales de los miembros de tu grupo.

LIGHTNING, FANG, HOPE

FORMACIÓN	LIGHTNING	FANG	HOPE
Ataque implacable	Fulminador	Castigador	Fulminador
Ataque delta	Castigador	Protector	Fulminador
Lakshmi	Sanador	Protector	Sanador
Solidaridad	Castigador	Protector	Sanador
Vanguardia mística	Fulminador	Protector	Fulminador
Perseveración	Sanador	Obstructor	Inspirador

- Puedes comenzar la mayoría de combates con Ataque delta, una formación muy equilibrada con la que podrás comprobar el potencial de tu enemigo.
- Si las cosas se tuercen, cambia a Solidaridad para curar. El protector defenderá al grupo (con Provocación activa) y podrás hacer el cambio de forma segura. Además, el castigador mantendrá cualquier cadena que esté ya establecida.
- Ataque implacable te permite construir cadenas a una velocidad considerable para infligir mucho daño a los enemigos aturdidos.
- En caso de emergencia, Lakshmi permite curar rápidamente mientras se cuenta con el apoyo del protector. Como lo más probable es que el sanador esté controlado por un jugador, podrás decidir tus prioridades para curar sin esperar a la IA.
- Vanguardia mística te permite acelerar la construcción de cadenas a la vez que puedes beneficiarse de la defensa de un protector. Es más probable que tengas éxito si la barra de cadena está parcialmente llena.
- Perseveración incluye un obstructor y un inspirador, y el sanador podrá curarlos si es necesario. Es una combinación muy útil para prepararte para una batalla exigente y larga.

FANG, HOPE, SNOW

FORMACIÓN	FANG	HOPE	SNOW
Ataque implacable	Castigador	Fulminador	Fulminador
Ataque delta	Castigador	Fulminador	Protector
Solidaridad	Castigador	Sanador	Protector
Premeditación	Obstructor	Inspirador	Protector
Khamja	Obstructor	Inspirador	Fulminador
Plaza fuerte	Protector	Sanador	Protector

- Ataque implacable es una formación básica para el juego más ofensivo. Construye cadenas rápidas y seguras, y además inflige mucho daño a los enemigos aturdidos.
- Cambia a Ataque delta cuando te enfrentes a grupos grandes o si necesitas cubrir a tus principales atacantes de los enemigos que lanzan ofensivas especialmente fuertes. Ten en cuenta que, para pasar a Ataque delta, solo necesitarás que Snow cambie su rol.
- Con Solidaridad habrá un sanador en tu grupo cuando las cosas se pongan difíciles y necesites curar, mientras el castigador sigue dando guerra.
- Premeditación ofrece defensa con un protector, mientras que los otros dos personajes usan sus habilidades simultáneamente con el grupo y debilitan al enemigo, lo que resulta especialmente útil en los combates más difíciles.
- Se puede usar Khamja para acelerar las batallas intermedias. El fulminador puede comenzar construyendo cadenas mientras el obstructor lanza estados alterados y el inspirador hace gala de los hechizos más útiles, como Prisa.
- Plaza fuerte es la formación defensiva definitiva porque combina dos protectores con un sanador para contrarrestar de forma eficiente los ataques del enemigo mientras el grupo se cura.

SAZH, SNOW, VANILLE

FORMACIÓN	SAZH	SNOW	VANILLE
Ataque implacable	Fulminador	Castigador	Fulminador
Ataque delta	Castigador	Protector	Fulminador
Solidaridad	Castigador	Protector	Sanador
Denuedo	Inspirador	Protector	Sanador
Premeditación	Inspirador	Protector	Obstructor
Vanguardia mística	Fulminador	Protector	Fulminador

- De nuevo, Ataque delta es una formación muy equilibrada para comenzar la mayoría de los combates. El protector usa Provocación con los enemigos mientras el resto lanza sus ataques.
- El cambio de Ataque delta a Solidaridad solo requiere cambiar un rol para que el sanador cure rápidamente.
- Denuedo es una formación totalmente defensiva. El inspirador usará sus habilidades en el grupo para prepararlo para los combates más duros.
- Ataque implacable es la formación más agresiva porque crea cadenas y después inflige daños diversos a los enemigos aturdidos.
- Premeditación es una formación muy defensiva con un protector y un inspirador para echar una mano, pero también debilita a los enemigos con el obstructor. Además, hace que las formaciones ofensivas siguientes tengan más posibilidades de triunfar.
- Vanguardia mística es una de las pocas formaciones que pueden formar cadenas y a la vez beneficiarse de la ayuda de un protector. Sin embargo, será más fácil aturdir cuando la barra de cadena del enemigo ya esté parcialmente llena.

SAZH, VANILLE, FANG

FORMACIÓN	SAZH	VANILLE	FANG
Ataque implacable	Fulminador	Fulminador	Castigador
Ataque delta	Castigador	Fulminador	Protector
Avalancha	Castigador	Fulminador	Castigador
Solidaridad	Castigador	Sanador	Protector
Denuedo	Inspirador	Sanador	Protector
Perseveración	Inspirador	Sanador	Obstructor

- Al igual que antes, Ataque implacable hace que el grupo cree cadenas rápidamente y es una formación excelente para comenzar la batalla si estás seguro de que te alzarás con la victoria.
- Ataque delta es otra formación interesantes para comenzar, teniendo en cuenta que el protector ayudará a tus atacantes.
- Solidaridad sirve para curar, mientras que Denuedo añade un inspirador si necesitas más defensa mágica. Puede ser especialmente útil durante los combates más largos. El protector y el sanador no tendrán que cambiar de rol.
- Perseveración incluye un obstructor y un inspirador, y el sanador podrá curarlos si es necesario. Es una combinación muy útil cuando te quieras preparar para un rival duro y terco.
- Avalancha incluye a dos atacantes para hacer mucho daño físico a un enemigo independiente que esté aturdido.

VANILLE, HOPE, FANG

FORMACIÓN	VANILLE	HOPE	FANG
Ataque implacable	Fulminador	Fulminador	Castigador
Vanguardia mística	Fulminador	Fulminador	Protector
Lakshmi	Sanador	Sanador	Protector
Tantalus	Fulminador	Sanador	Castigador
Perseveración	Sanador	Inspirador	Obstructor
Premeditación	Obstructor	Inspirador	Protector

- Ataque implacable es una buena formación ofensiva para comenzar un combate y es ideal para crear cadenas. Especialmente con este grupo, tendrás dos expertos en magia y un castigador supremo.
- Vanguardia mística es una excelente formación para seguir sumando bonificaciones por cadena mientras el protector ofrece seguridad para mantener esta formación un tiempo.
- Si usas Lakshmi, solucionarás las necesidades en materia de salud mientras sigues bajo el amparo de un protector.
- Tantalus es una formación equilibrada que te permite sumar cadenas mientras curas algo más despacio.
- Perseveración es una estupenda formación para reducir a los enemigos que tengan una buena defensa y mejorará tus propios parámetros después de unas pocas rondas.
- Premeditación reemplaza al sanador con un protector y es la mejor formación para comenzar cuando sabes que vas a necesitar ayuda.
- Esta alineación te permite acceder a las habilidades del obstructor con Vanille y Fang, que de otra forma no podrías usar. De esta manera, tu grupo será el rey indiscutible de las habilidades y las debilidades.

HOPE, VANILLE, SNOW

FORMACIÓN	HOPE	VANILLE	SNOW
Ataque implacable	Fulminador	Fulminador	Castigador
Aquelarre	Fulminador	Fulminador	Fulminador
Denuedo	Inspirador	Sanador	Protector
Lakshmi	Sanador	Sanador	Protector
Búhos del Bosque	Sanador	Obstructor	Protector
Premeditación	Inspirador	Obstructor	Protector

- Ataque implacable es tu estrategia ofensiva principal.
- Aquelarre convierte a Snow en fulminador y aumenta la velocidad a la que puedes aturdir a tus enemigos.
- Denuedo es una forma segura y fiable de defender y curar a tu grupo.
- Lakshmi es tu formación de urgencia para curar.
- Búhos del Bosque se centra en curar y en debilitar a tus enemigos con estados alterados.
- Por último, Premeditación te da la oportunidad de cambiar las tornas con estados alterados.





La mayoría de los juegos tradicionales de rol otorgan puntos de experiencia a los jugadores de manera gradual a medida que éstos progresan en la aventura. Los personajes aumentan de nivel, con lo que se incrementan sus estadísticas y pueden así desbloquear nuevas habilidades en los puntos clave de EXP. No obstante, con el sistema Cristarium de Final Fantasy XIII deberás invertir manualmente los puntos de cristal (PC, o experiencia) acumulados en la pantalla de Cristarium para modificar tu grupo.

Aunque no existe una manera correcta o errónea de gastar los PC en el Cristarium, los jugadores se beneficiarán si modifican a los seis personajes con una buena estrategia a largo plazo en mente. En esta sección, estudiaremos el sistema de Cristarium como un todo, antes de explorar las habilidades naturales de cada personaje. Asimismo, también examinaremos las vías de desarrollo más adecuadas.

EXPANSIO NES

El Cristarium se menciona por primera vez al inicio del capítulo 03. Cada rol en el Cristarium posee diez fases en total, en un primer momento limitadas a la fase 1, con acceso a niveles superiores que se irán desbloqueando a medida que avances en la historia principal. Durante el capítulo 10, a todos los miembros del grupo se les otorgarán tres roles "secundarios". Sin embargo, dada la gran inversión de PC, te recomendamos centrarte únicamente en las disciplinas de especialista, hasta la batalla contra el jefe final.

EXPANSIONES DEL CRISTARIUM

Cap tulo /Acciœn	Fase del Cristarium
El Despeñadero	-
Vestigio de Paals	-
Lago Bresha: convertirse en una lu'Cie	Fase 1
Cumbres Infames	Fase 2
Bosque de Gapra	Fase 3
Floresta de Sunleth	Fase 4
Palumpolum	Fase 5
Nautilandia/El Palamecia	Fase 6
Quinta Arca	Fase 7
Gran Paals	Fase 8
Edén, sede del Sanctum	Fase 9
Derrota del jefe final	Fase 10

ESPECIALIZACIŒN

Cada personaje posee tres roles iniciales en los que poder invertir PC. Como norma general, el desarrollo efectivo de los personajes no es cuestión de los cristales que obtengas, sino del orden en el que los desbloquees tras cada expansión del Cristarium. Por lo tanto, cuando hablamos de "especialización" nos referimos al hecho de centrarse en conseguir un rol o un cristal en particular como prioridad, antes de gastar los puntos en otra cosa.

En términos generales, obtendrás suficientes PC como para mantener un grupo equilibrado si solo luchas en aquellos combates que sabes que puedes ganar. No obstante, el subir de nivel puede permitirte superar la dificultad de una zona específica o incluso de un capítulo entero, ya que los combates serán mucho más sencillos y durarán menos. Encontrarás consejos sobre la obtención de PC en el capítulo Recorrido y una sección dedicada a las evoluciones de nivel en la página 144.

PUNTOS DE CRISTAL (PC)

El total de puntos de cristal tras un combate exitoso es la suma otorgada a todos los personajes, no solo al grupo activo. Esto significa que los personajes que rara vez se ven en primera línea de batalla podrán subir de nivel del mismo modo que tus guerreros más curtidos en el combate.

Se te otorgarán puntos de cristal por cada enemigo que derrotes, aunque con excepciones:

- No obtendrás PC adicionales por derrotar a enemigos que hayan sido invocados durante el combate. Solo se tendrán en cuenta los enemigos que estuvieran en el combate al inicio de éste.
- No conseguirás PC por enemigos que huyan de la refriega.
- En las batallas a tres bandos, obtendrás PC por cada enemigo presente al inicio de la lucha, aunque tu grupo no haya conseguido asestar ningún golpe final.

El límite de PC sin gastar para cada personaje es de 999.999, una suma que tus reservas podrían alcanzar desde el capítulo 11 en adelante si luchas con un grupo fijo. El resto de PC se desperdiciará tras acumular este total, así que es fundamental que los inviertas de antemano en modificaciones adecuadas. Esto nos lleva a un tema relacionado: los "superespecialistas".

SUPERESPECIALISTAS

Como se comentó en el Recorrido, el mantener un grupo fijo con Lightning, Hope y Fang una vez puedas elegir tu propio grupo será muy ventajoso. Es de suma importancia el hecho de que es una alineación equilibrada que permite una gran variedad de roles y habilidades únicas. Hay también consideraciones secundarias que hacen de esta táctica algo destacable; como el uso eficiente de recursos para modificar armas, la habilidad de mantener una configuración de formación fija y una reducción del tiempo invertido en la gestión en el menú principal.

Sin embargo, esta estrategia también ofrece un beneficio menos evidente que puede serte de gran utilidad durante el juego posterior a la historia. Una vez hayas superado la batalla contra el jefe final y hayas desbloqueado el nivel final del Cristarium, verás que los caminos hacia los cristales definitivos de nivel de rol son enormemente duros. Con tu equilibrado y polifacético trío inicial (con un grado natural de especialización), podrías tardar horas en conseguir las habilidades que ofrecen el quinto y el último nivel de rol. Aun así, los puntos de cristal acumulados a lo largo de la historia te permitirán hacerte con los 700.000 PC necesarios para alcanzar el nivel máximo de una disciplina. Esto los convertirá en lo que llamamos superespecialistas, y podrás usarlos para derrotar a enemigos con los que tu grupo por defecto tenía serios problemas. Si Snow lucha como protector, podrá absorber una enorme cantidad de daño en todos los combates, excepto en los más complicados.

Aunque claro, esta estrategia tiene sus puntos débiles. Los superespecialistas solo destacarán en un rol hasta que hayas acumulado más PC y desbloqueado habilidades importantes y potenciadores de estadísticas en otras disciplinas. Por ello, tendrás que crear tu configuración de formación con cuidado, teniendo en cuenta los puntos fuertes y débiles al usarlas. Las modificaciones de las armas son también un factor importante. Como te habrás centrado en tu trío inicial, tus tres reservas no tendrán esta ventaja. Aunque, a pesar de estas consideraciones, la estrategia de los superespecialistas puede hacer que los procesos de evolucionar de nivel, de conseguir objetos valiosos y de dar caza a los enemigos sean mucho más sencillos durante horas y horas de juego, más allá de la historia.

SUGERENCIAS DE SUPERESPECIALIZACIÓN

Personaje		Rol especializado
Lightning	➔	Fulminador o castigador
Sazh	➔	Inspirador
Snow	➔	Protector
Hope	➔	Sanador o fulminador
Vanille	➔	Obstructor o sanador
Fang	➔	Castigador

PRIORIDADES DE COMPRA

Para un mejor desarrollo del grupo, es fundamental priorizar los cristales que adquirirás en primer lugar. Aparte, algunas mejoras son mucho más valiosas que otras, sin importar lo que pagues por ellas:

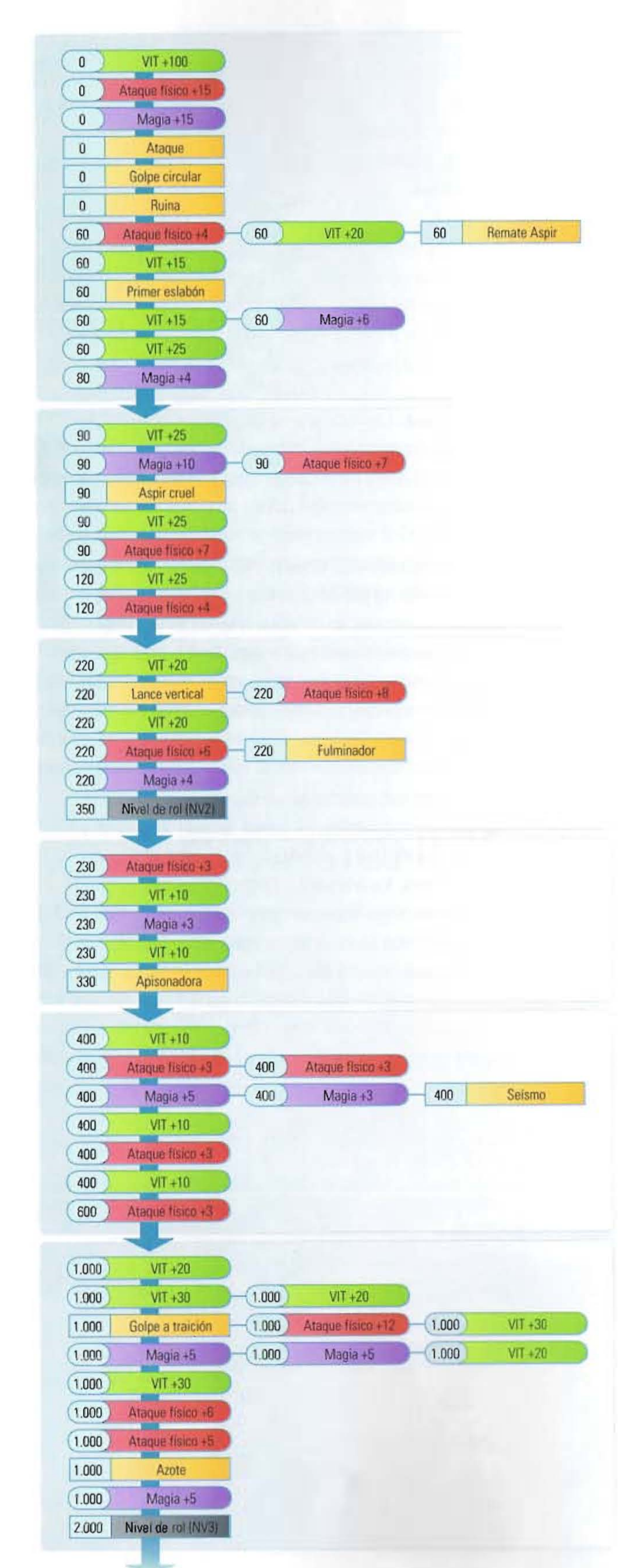
- **Cristales de BTC:** un segmento de la barra BTC extra es un punto de acción extra por ronda, y una de las mejores modificaciones de combate. Adquiérelos cuanto antes.
- **Cristales de accesorio:** puedes expandir la capacidad de llevar accesorios de cada personaje a hasta cuatro ranuras. Este cristal otorga una ranura extra, lo que te permitirá equiparte con otro objeto y ganar con ello algo de protección o mejora. Aumentará el potencial de uso de habilidades extra (consulta la página 194).
- **Cristales de habilidad:** con una pronta adquisición de ataques elementales poderosos, de estados beneficiosos y de habilidades, o de mejoras de múltiples objetivos para los hechizos, podrás rendir más durante los combates.
- **Cristales de nivel de rol:** son infinitamente más poderosos de lo que puedan parecer al principio, ya que ofrecen una mejora considerable a las actuaciones de los personajes en dicho rol, además de un refuerzo algo más pequeño a sus compañeros. Esta mejora (invisible) se aplica de manera inmediata una vez has desbloqueado el cristal. Puedes obtener más información sobre los beneficios de alcanzar cada nivel de rol en la página 146.

Es de igual importancia saber qué cristales puede dejarse para más tarde. Por ejemplo, puede que las habilidades PT (como Seísmo, Ultracura y Antimagia) no sean de mucha utilidad si el personaje no va a ser el líder del grupo. Con los roles principales, los árboles del Cristarium también poseen ramas de cristales adicionales que suponen opciones de compra. Éstos suelen tener un precio de PC más alto que los cristales de los principales caminos del Cristarium, así que es preferible dejar las mejoras que no sean esenciales para más tarde, cuando el coste merezca la pena.

Podrás consultar la tabla que aparece bajo el menú de selección de rol para ver las mejoras que te has dejado en niveles inferiores.



CASTIGADOR





FULMINADOR





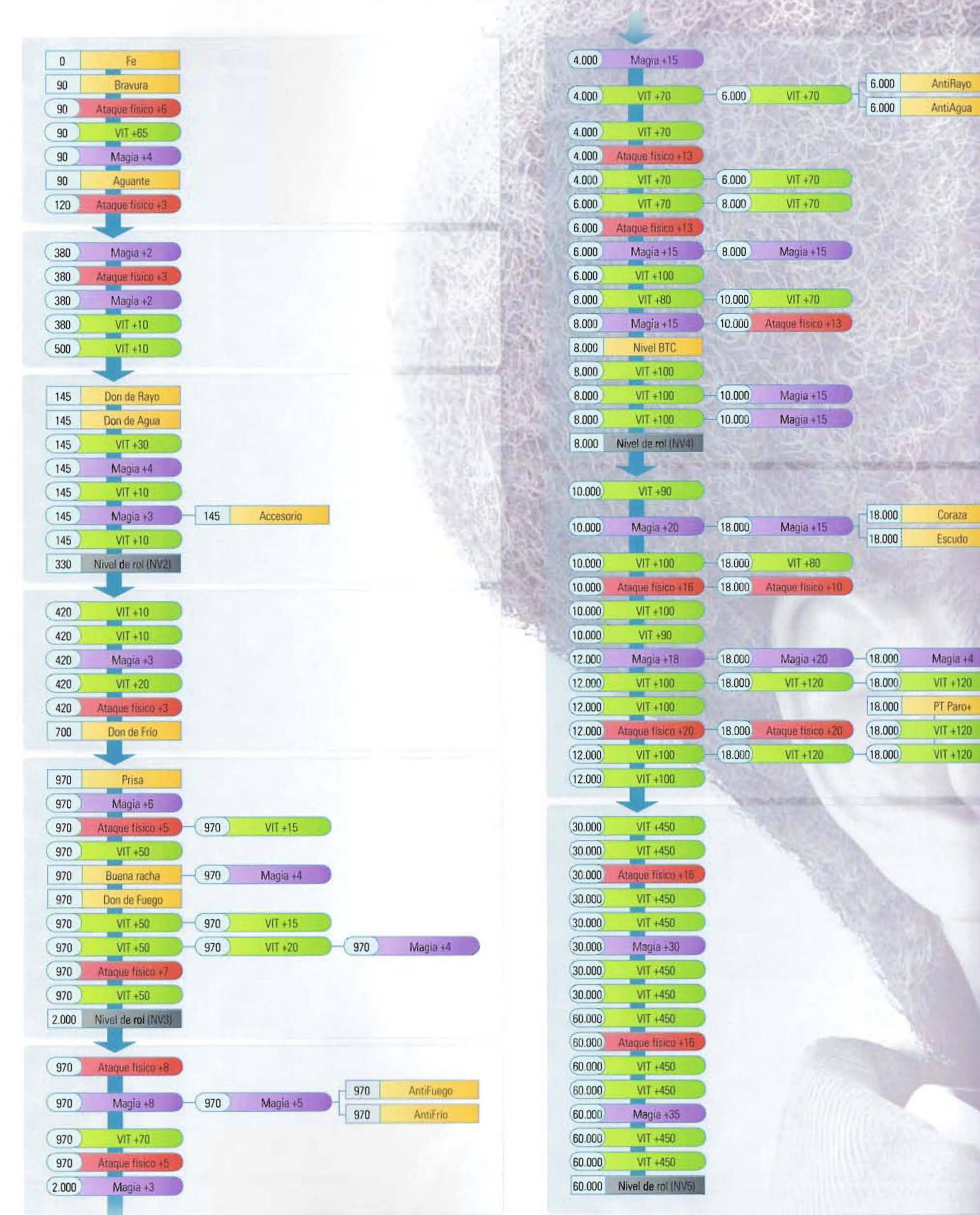

SANADOR
0 Cura
220 VIT +30
220 Magia +5
220 VIT +30
220 Ataque físico +4 — 220 Accesorio
350 VIT +35
230 VIT +10
230 Magia +3
230 Ataque físico +3
230 VIT +10
230 Esna
330 VIT +10
400 VIT +20
400 Magia +4 — 400 Magia +3
400 Ataque físico +3
400 VIT +20
400 Ataque físico +3
400 Magia +3
600 Nivel de rol (NV2)
1.000 Ataque físico +8 — 1.000 VIT +20
1.000 Magia +8 — 1.000 Magia +4 — 1.000 Magia +5 / 1.000 Lázaro
1.000 VIT +20 — 1.000 VIT +20
1.000 Ataque físico +3 — 1.000 Ataque físico +5
1.000 Magia +4
1.000 Ultracura
1.000 VIT +20
1.000 Magia +5
1.000 Ataque físico +4
2.000 Nivel de rol (NV3)
740 Magia +8
740 VIT +50 — 740 Magia +8 — 740 Magia +8
740 VIT +50
740 VIT +50
740 Magia +4
2.000 Ataque físico +4
4.000 VIT +100
4.000 Magia +18 — 6.000 Magia +18 — 6.000 Magia +18
4.000 VIT +100 — 6.000 VIT +100 — 6.000 VIT +100
4.000 Magia +18
4.000 Ataque físico +18 — 6.000 Ataque físico +18
6.000 VIT +100 — 8.000 VIT +100
6.000 VIT +100
6.000 Magia +18 — 8.000 Magia +18
6.000 Ataque físico +18
8.000 VIT +100 — 10.000 VIT +120 — 10.000 VIT +120 / 10.000 Cura+
8.000 Magia +18
8.000 Ataque físico +18 — 10.000 Ataque físico +20
8.000 Magia +18
8.000 VIT +100
8.000 Magia +18 — 10.000 Ataque físico +20
8.000 Nivel de rol (NV4)
10.000 Ataque físico +20
10.000 VIT +180 — 18.000 VIT +80 — 18.000 Ataque físico +20
10.000 Magia +40 — 18.000 VIT +80 — 18.000 Ataque físico +20 / 18.000 Magia +20
10.000 Ataque físico +20
18.000 Magia +20
18.000 PT Paro+
12.000 VIT +190
12.000 VIT +190 — 18.000 VIT +100 — 18.000 VIT +100
12.000 Magia +20 — 18.000 Magia +30 — 18.000 Magia +30
12.000 VIT +200
12.000 Magia +20
12.000 Ataque físico +20 — 18.000 Ataque físico +30 — 18.000 Ataque físico +30
12.000 VIT +150
12.000 Magia +40
12.000 VIT +150
30.000 VIT +275
30.000 VIT +275
30.000 Ataque físico +40
30.000 VIT +275
30.000 VIT +275
30.000 Magia +40
30.000 VIT +275
30.000 VIT +275
60.000 VIT +275
60.000 Ataque físico +40
60.000 VIT +275
60.000 VIT +275
60.000 Magia +40
60.000 VIT +285
60.000 VIT +275
60.000 Nivel de rol (NV5)

PROTECTOR
3.000 VIT +10
3.000 Ataque físico +3
3.000 VIT +10
3.000 Magia +3
3.000 VIT +10
6.000 Provocación
6.000 VIT +10
6.000 Ataque físico +4
6.000 VIT +10
6.000 VIT +10
12.000 Evasión
9.000 VIT +15
9.000 Magia +5
9.000 VIT +15
9.000 Ataque físico +5
18.000 Ilusión óptica
12.000 VIT +15
12.000 Ataque físico +6
12.000 Magia +6
12.000 VIT +15
12.000 VIT +15
15.000 Ataque físico +7
15.000 VIT +20
15.000 VIT +20
15.000 Magia +7
30.000 Corte plano
18.000 VIT +20
18.000 Magia +8
18.000 VIT +20
18.000 Ataque físico +8
18.000 VIT +20
21.000 VIT +25
21.000 Magia +9
21.000 VIT +25
21.000 Ataque físico +9
42.000 Barrera en apuros
24.000 Ataque físico +9
24.000 VIT +25
24.000 Magia +10
24.000 VIT +25
24.000 VIT +25
60.000 Nivel de rol (NV2)
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
30.000 Ataque físico +9
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
30.000 Magia +10
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
30.000 Ataque físico +9
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
30.000 Magia +10
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
60.000 Barrera zonal
120.000 Nivel de rol (NV3)
60.000 VIT +100
60.000 Ataque físico +9
60.000 VIT +100
60.000 VIT +100
60.000 VIT +100
60.000 Magia +10
120.000 Nivel de rol (NV4)
60.000 VIT +100
60.000 VIT +100
60.000 VIT +100
60.000 Ataque físico +9
120.000 Último estertor
60.000 Magia +10
60.000 Ataque físico +9
120.000 Nivel de rol (NV5)

INSPIRADOR
3.000 VIT +10
3.000 Ataque físico +3
3.000 VIT +10
3.000 Magia +3
3.000 VIT +10
6.000 Bravura
6.000 Magia +3
6.000 VIT +10
6.000 VIT +10
6.000 Ataque físico +4
12.000 Fe
9.000 VIT +15
9.000 Ataque físico +5
9.000 VIT +15
9.000 Magia +5
18.000 Don de Rayo
12.000 VIT +15
12.000 Magia +8
12.000 VIT +15
12.000 Ataque físico +8
24.000 Don de Fuego
15.000 Magia +7
15.000 VIT +20
15.000 VIT +20
15.000 Ataque físico +7
30.000 Don de Agua
18.000 VIT +20
18.000 VIT +20
18.000 Magia +8
18.000 Ataque físico +8
36.000 Don de Frío
21.000 Ataque físico +9
21.000 VIT +25
21.000 Magia +9
21.000 VIT +25
42.000 Coraza
24.000 VIT +25
24.000 Ataque físico +9
24.000 VIT +25
24.000 Magia +10
48.000 Escudo
60.000 Nivel de rol (NV2)
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
30.000 Ataque físico +9
60.000 Buena racha
30.000 VIT +30
30.000 Magia +10
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
30.000 Ataque físico +9
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
30.000 Magia +10
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
120.000 Nivel de rol (NV3)
60.000 VIT +100
60.000 Ataque físico +9
60.000 VIT +100
120.000 Aguante
60.000 VIT +100
60.000 Magia +10
120.000 Nivel de rol (NV4)
60.000 VIT +100
120.000 Prisa
60.000 VIT +100
60.000 Ataque físico +9
60.000 VIT +100
60.000 Magia +10
60.000 VIT +100
120.000 Nivel de rol (NV5)

OBSTRUCTOR
3.000 VIT +10
3.000 VIT +10
3.000 Magia +3
3.000 VIT +10
3.000 Ataque físico +3
6.000 AntiCoraza
6.000 VIT +10
6.000 Ataque físico +4
6.000 VIT +10
6.000 Magia +3
12.000 AntiEscudo
9.000 VIT +15
9.000 Magia +5
9.000 VIT +15
9.000 Ataque físico +5
9.000 VIT +15
12.000 Magia +6
12.000 VIT +15
12.000 VIT +15
12.000 Ataque físico +6
24.000 Aquiles
15.000 VIT +20
15.000 Magia +7
15.000 VIT +20
15.000 Ataque físico +7
30.000 Bío
18.000 VIT +20
18.000 Magia +8
18.000 VIT +20
18.000 Ataque físico +8
18.000 VIT +20
21.000 VIT +25
21.000 Ataque físico +9
21.000 VIT +25
21.000 Magia +9
42.000 AntiCoraza+
24.000 Magia +10
24.000 VIT +25
24.000 Ataque físico +9
24.000 VIT +25
48.000 Mala racha
60.000 Nivel de rol (NV2)
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
30.000 Ataque físico +9
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
30.000 Magia +10
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
30.000 Ataque físico +9
60.000 AntiEscudo+
30.000 VIT +30
30.000 Magia +10
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
30.000 VIT +30
120.000 Nivel de rol (NV3)
60.000 VIT +100
60.000 Ataque físico +9
60.000 VIT +100
120.000 Aquiles+
60.000 VIT +100
60.000 Magia +10
120.000 Nivel de rol (NV4)
60.000 VIT +100
60.000 VIT +100
120.000 Bío+
60.000 Ataque físico +9
60.000 VIT +100
60.000 Magia +10
60.000 VIT +100
120.000 Nivel de rol (NV5)

INSPIRADOR

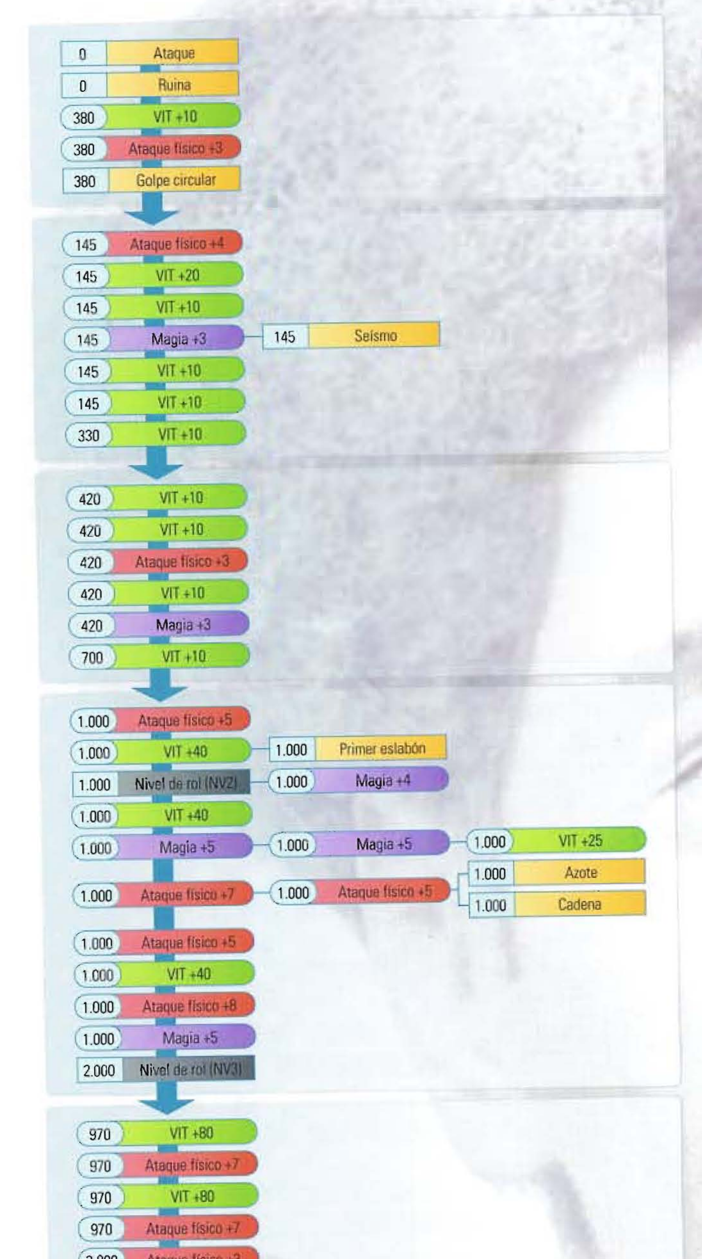


FULMINADOR





CASTIGADOR





SANADOR

3.000	VIT +10
3.000	Magia +3
3.000	VIT +10
3.000	Ataque físico +3
3.000	VIT +10
6.000	Cura
6.000	VIT +10
6.000	Magia +3
6.000	VIT +10
6.000	Ataque físico +3
6.000	VIT +10
9.000	Magia +4
9.000	VIT +15
9.000	VIT +15
9.000	Ataque físico +4
9.000	VIT +15
12.000	VIT +15
12.000	VIT +15
12.000	Magia +4
12.000	Ataque físico +4
24.000	Esna
15.000	Ataque físico +5
15.000	VIT +20
15.000	Magia +5
15.000	VIT +20
15.000	VIT +20
18.000	VIT +20
18.000	Magia +5
18.000	Ataque físico +5
18.000	VIT +20
18.000	VIT +20
21.000	VIT +25
21.000	Magia +6
21.000	Ataque físico +5
21.000	VIT +25
42.000	Cura+

24.000	VIT +25
24.000	VIT +25
24.000	Ataque físico +5
24.000	VIT +25
24.000	Magia +6
60.000	Nivel de rol (NV2)
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	Ataque físico +5
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	Magia +6
30.000	VIT +40
60.000	Salud
30.000	Ataque físico +5
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	Magia +6
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
120.000	Nivel de rol (NV3)
60.000	Magia +7
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
60.000	Ataque físico +5
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
120.000	Nivel de rol (NV4)
60.000	Magia +7
60.000	VIT +100
60.000	Ataque físico +5
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
120.000	Nivel de rol (NV5)

PROTECTOR

3.000	VIT +10
3.000	VIT +10
3.000	Ataque físico +3
3.000	VIT +10
3.000	Magia +3
6.000	Provocación
6.000	VIT +10
6.000	VIT +10
6.000	VIT +10
6.000	Ataque físico +3
12.000	Guardia férrea
9.000	VIT +15
9.000	Magia +4
9.000	VIT +15
9.000	Ataque físico +4
18.000	Venganza
12.000	VIT +15
12.000	Magia +4
12.000	VIT +15
12.000	VIT +15
12.000	Ataque físico +4
15.000	VIT +20
15.000	Magia +5
15.000	VIT +20
15.000	Ataque físico +5
30.000	Reto
18.000	Magia +5
18.000	VIT +20
18.000	Ataque físico +5
18.000	VIT +20
18.000	VIT +20
21.000	Ataque físico +7
21.000	VIT +25
21.000	VIT +25
21.000	Magia +5
42.000	Barrera zonal

24.000	VIT +25
24.000	Ataque físico +7
24.000	VIT +25
24.000	VIT +25
24.000	Magia +6
60.000	Nivel de rol (NV2)
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	Ataque físico +9
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	Magia +6
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	Ataque físico +9
60.000	Barrera en apuros
30.000	VIT +40
30.000	Magia +6
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
120.000	Nivel de rol (NV3)
60.000	VIT +100
60.000	Ataque físico +5
60.000	VIT +100
60.000	Magia +7
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
120.000	Nivel de rol (NV4)
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
60.000	Ataque físico +5
60.000	Magia +7
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
120.000	Nivel de rol (NV5)

OBSTRUCTOR

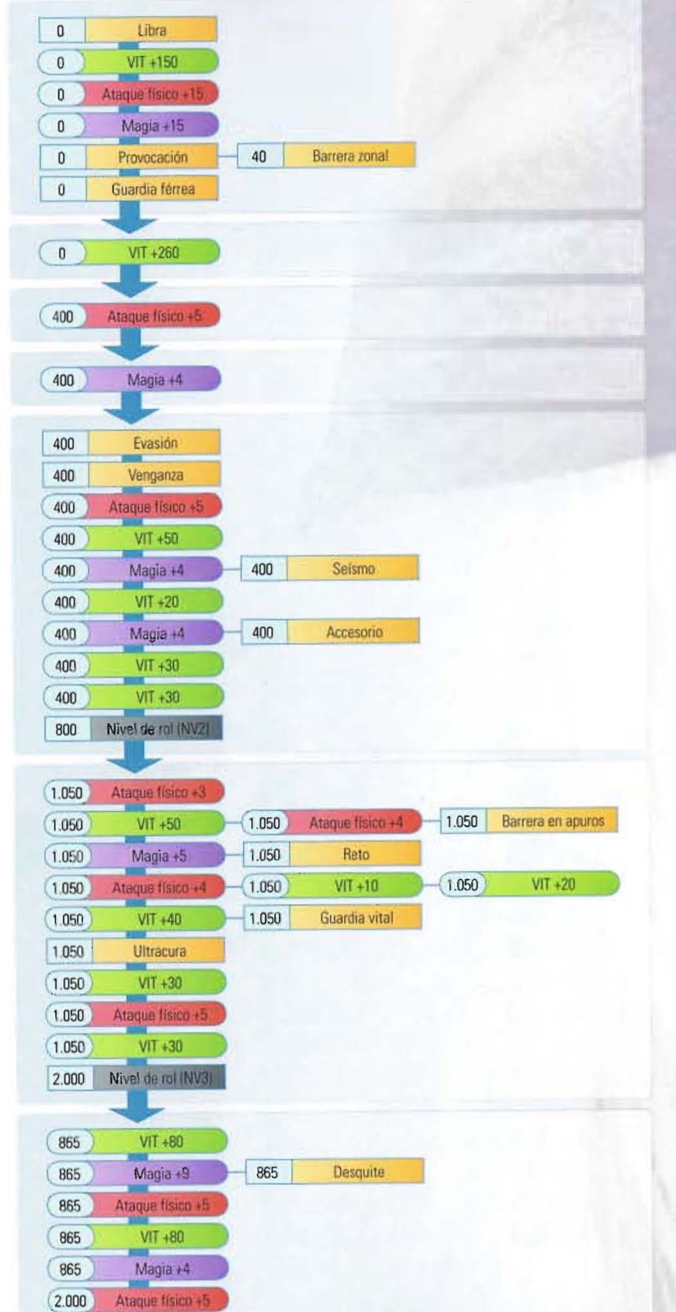
3.000	Magia +3
3.000	VIT +10
3.000	VIT +10
3.000	Ataque físico +3
3.000	VIT +10
6.000	AntiCoraza
6.000	VIT +10
6.000	VIT +10
6.000	Magia +3
6.000	Ataque físico +3
12.000	AntiEscudo
9.000	Magia +4
9.000	VIT +15
9.000	VIT +15
9.000	Ataque físico +4
9.000	VIT +15
12.000	VIT +15
12.000	Magia +4
12.000	VIT +15
12.000	Ataque físico +4
24.000	Aquiles
15.000	Ataque físico +5
15.000	VIT +20
15.000	VIT +20
15.000	Magia +5
15.000	VIT +20
18.000	VIT +20
18.000	Magia +5
18.000	Ataque físico +5
18.000	VIT +20
36.000	Bio
21.000	Ataque físico +5
21.000	Magia +6
21.000	VIT +25
21.000	VIT +25
42.000	Mala racha

24.000	Ataque físico +5
48.000	Antimagia
24.000	VIT +25
24.000	Magia +6
48.000	Óminus
60.000	Nivel de rol (NV2)
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	Ataque físico +5
60.000	Algia
30.000	VIT +40
30.000	Magia +6
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	Ataque físico +5
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
60.000	Nébula
30.000	Magia +6
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
120.000	Nivel de rol (NV3)
60.000	VIT +100
60.000	Ataque físico +5
60.000	VIT +100
120.000	Laxus
60.000	VIT +100
60.000	Magia +7
60.000	VIT +100
120.000	Nivel de rol (NV4)
60.000	VIT +100
120.000	Freno
60.000	Ataque físico +5
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
60.000	Magia +7
120.000	Nivel de rol (NV5)





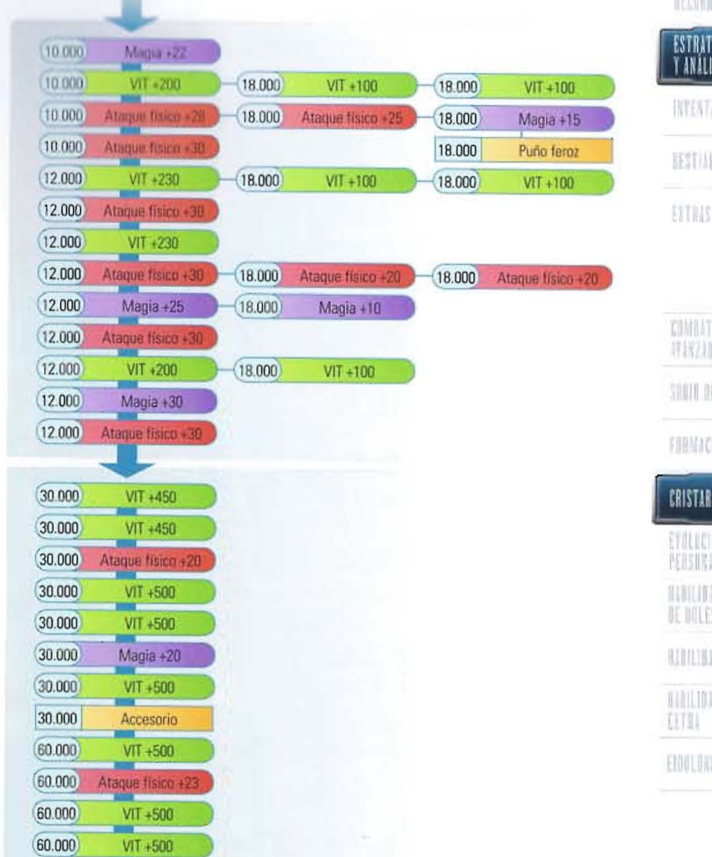
PROTECTOR



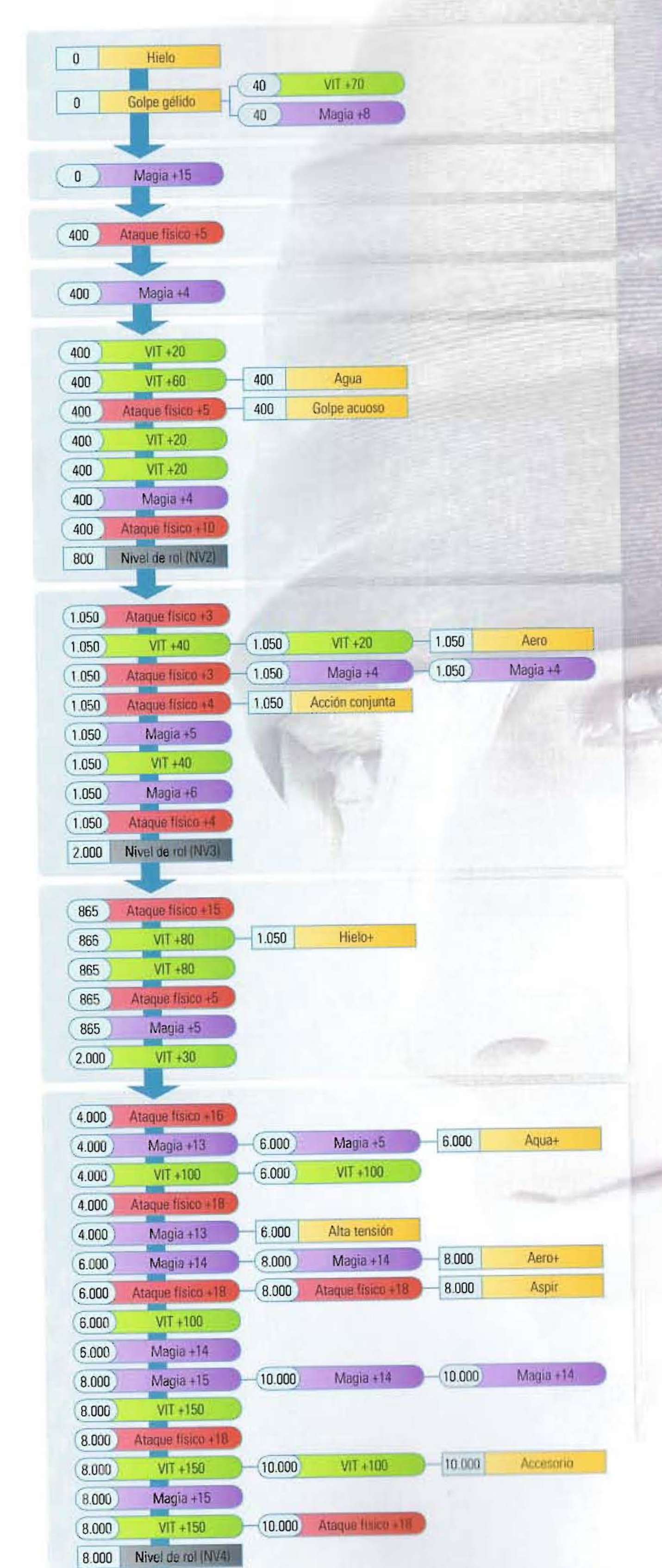


CASTIGADOR





FULMINADOR



PC	Mejora	PC	Rama	PC	Rama
0	Hielo				
0	Golpe gélido	40	VIT +70		
		40	Magia +8		
0	Magia +15				
400	Ataque físico +5				
400	Magia +4				
400	VIT +20				
400	VIT +60	400	Agua		
400	Ataque físico +5	400	Golpe acuoso		
400	VIT +20				
400	VIT +20				
400	Magia +4				
400	Ataque físico +10				
800	Nivel de rol (NV2)				
1.050	Ataque físico +3				
1.050	VIT +40	1.050	VIT +20	1.050	Aero
1.050	Ataque físico +3	1.050	Magia +4	1.050	Magia +4
1.050	Ataque físico +4	1.050	Acción conjunta		
1.050	Magia +5				
1.050	VIT +40				
1.050	Magia +6				
1.050	Ataque físico +4				
2.000	Nivel de rol (NV3)				
865	Ataque físico +15				
865	VIT +80	1.050	Hielo+		
865	VIT +80				
865	Ataque físico +5				
865	Magia +5				
2.000	VIT +30				
4.000	Ataque físico +16				
4.000	Magia +13	6.000	Magia +5	6.000	Aqua+
4.000	VIT +100	6.000	VIT +100		
4.000	Ataque físico +18				
4.000	Magia +13	6.000	Alta tensión		
6.000	Magia +14	8.000	Magia +14	8.000	Aero+
6.000	Ataque físico +18	8.000	Ataque físico +18	8.000	Aspir
6.000	VIT +100				
6.000	Magia +14				
8.000	Magia +15	10.000	Magia +14	10.000	Magia +14
8.000	VIT +150				
8.000	Ataque físico +18				
8.000	VIT +150	10.000	VIT +100	10.000	Accesorio
8.000	Magia +15				
8.000	VIT +150	10.000	Ataque físico +18		
8.000	Nivel de rol (NV4)				

PC	Mejora	PC	Rama	PC	Rama
10.000	Ataque físico +28				
10.000	Magia +22	18.000	Magia +20	18.000	Hielo++
10.000	Magia +24	18.000	Magia +20	18.000	Aqua++
10.000	VIT +200	18.000	VIT +100		
12.000	VIT +200				
				18.000	Ataque físico +20
12.000	Ataque físico +30	18.000	VIT +100	18.000	Magia +20
				18.000	Magia +20
12.000	Magia +25				
12.000	VIT +230				
12.000	Magia +25				
12.000	VIT +200	18.000	VIT +100	18.000	VIT +100
12.000	Magia +30				
12.000	Ataque físico +30	18.000	PT Paro+		
12.000	VIT +200				
30.000	VIT +430				
30.000	VIT +430				
30.000	Ataque físico +20				
30.000	VIT +500				
30.000	VIT +500				
30.000	Magia +20				
30.000	VIT +500				
30.000	VIT +500				
60.000	VIT +500				
60.000	Ataque físico +23				
60.000	VIT +500				
60.000	VIT +500				
60.000	Magia +20				
60.000	VIT +500				
60.000	VIT +500				
60.000	Nivel de rol (NV5)				



SANADOR

PC	Mejora
3.000	Ataque físico +3
3.000	VIT +10
3.000	VIT +10
3.000	Magia +3
3.000	VIT +10
6.000	Cura
6.000	VIT +10
6.000	VIT +10
6.000	Magia +3
6.000	Ataque físico +4
6.000	VIT +10
9.000	VIT +20
9.000	VIT +20
9.000	Ataque físico +5
9.000	VIT +20
18.000	Cura+
12.000	VIT +20
12.000	Magia +4
12.000	VIT +20
12.000	Ataque físico +5
12.000	VIT +20
15.000	VIT +30
15.000	Ataque físico +5
15.000	VIT +30
15.000	Magia +5
30.000	Esna
18.000	Magia +5
18.000	VIT +30
18.000	VIT +30
18.000	Ataque físico +5
18.000	VIT +30
21.000	VIT +40
21.000	VIT +40
21.000	Magia +6
21.000	Ataque físico +5
21.000	VIT +40

PC	Mejora
24.000	VIT +40
24.000	VIT +40
24.000	Ataque físico +5
24.000	Magia +6
24.000	VIT +40
60.000	Nivel de rol (NV2)
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	Ataque físico +5
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	Magia +8
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	Ataque físico +5
30.000	VIT +40
60.000	Salud
30.000	Magia +8
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
120.000	Nivel de rol (NV3)
60.000	Ataque físico +5
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
60.000	Magia +9
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
120.000	Nivel de rol (NV4)
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
60.000	Magia +10
60.000	Ataque físico +5
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
120.000	Nivel de rol (NV5)

INSPIRADOR

PC	Mejora
3.000	Magia +3
3.000	VIT +10
3.000	VIT +10
3.000	Ataque físico +3
3.000	VIT +10
6.000	Coraza
6.000	VIT +10
6.000	Ataque físico +4
6.000	VIT +10
6.000	Magia +3
12.000	Aguante
9.000	VIT +20
9.000	VIT +20
9.000	VIT +20
9.000	Ataque físico +5
18.000	Escudo
12.000	VIT +20
12.000	Ataque físico +5
12.000	VIT +20
12.000	Magia +4
12.000	VIT +20
15.000	Magia +5
15.000	VIT +30
15.000	VIT +30
15.000	Ataque físico +5
30.000	Bravura
18.000	Ataque físico +5
18.000	VIT +30
18.000	Magia +5
18.000	VIT +30
36.000	Fe
21.000	VIT +40
21.000	Magia +6
21.000	VIT +40
21.000	Ataque físico +5
21.000	VIT +40

PC	Mejora
24.000	Magia +6
24.000	VIT +40
24.000	Ataque físico +5
24.000	VIT +40
48.000	Buena racha
60.000	Nivel de rol (NV2)
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	Ataque físico +5
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	Magia +8
60.000	Prisa
30.000	VIT +40
30.000	Ataque físico +5
30.000	VIT +40
30.000	Magia +8
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
30.000	VIT +40
120.000	Nivel de rol (NV3)
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
60.000	Magia +9
60.000	VIT +100
60.000	Ataque físico +5
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
120.000	Nivel de rol (NV4)
60.000	Magia +10
60.000	VIT +100
60.000	Ataque físico +5
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
60.000	VIT +100
120.000	Nivel de rol (NV5)

OBSTRUCTOR

PC	Mejora
3.000	VIT +10
3.000	Magia +3
3.000	Ataque físico +3
3.000	VIT +10
3.000	VIT +10
6.000	Óminus
6.000	Magia +3
6.000	VIT +10
6.000	VIT +10
6.000	Ataque físico +4
12.000	Algia
9.000	Magia +4
9.000	VIT +20
9.000	VIT +20
9.000	Ataque físico +5
18.000	Nébula
12.000	VIT +20
12.000	VIT +20
12.000	Magia +4
12.000	Ataque físico +5
24.000	Mala racha
15.000	VIT +30
15.000	VIT +30
15.000	Ataque físico +5
15.000	Magia +5
30.000	Laxus
18.000	VIT +30
18.000	Magia +5
18.000	VIT +30
18.000	Ataque físico +5
36.000	Freno
21.000	VIT +40
21.000	VIT +40
21.000	Ataque físico +5
21.000	Magia +6
42.000	Óminus+

PC	Mejora
24.000	Ataque físico +10
24.000	VIT +40
24.000	Magia +6
24.000	VIT +40
48.000	Laxus+
60.000	Nivel de rol (NV2)
30.000	VIT +36
30.000	VIT +36
30.000	Ataque físico +5
30.000	VIT +36
30.000	VIT +36
30.000	Magia +8
30.000	VIT +36
30.000	VIT +36
30.000	Ataque físico +5
30.000	VIT +36
30.000	VIT +36
30.000	Magia +8
30.000	VIT +36
30.000	VIT +36
60.000	Freno+
120.000	Nivel de rol (NV3)
60.000	VIT +30
60.000	Ataque físico +5
60.000	VIT +30
120.000	Nébula+
60.000	VIT +30
60.000	Magia +9
60.000	VIT +30
60.000	VIT +30
120.000	Nivel de rol (NV4)
60.000	VIT +30
120.000	Algia+
60.000	Ataque físico +5
60.000	VIT +30
60.000	Magia +10
120.000	Nivel de rol (NV5)



SANADOR

0	Cura				
80	VIT +10				
80	Ataque físico +3				
80	Magia +3				
120	VIT +20				

90	VIT +30				
90	Magia +3				
90	VIT +10				
90	Magia +3				
120	Ataque físico +3				

130	Magia +3				
130	VIT +10				
130	Ataque físico +3				
130	VIT +10				
130	VIT +10				
130	VIT +10				
130	Magia +3				
130	VIT +10				
130	Ataque físico +3				
330	Nivel de rol (NV2)				

275	VIT +10				
275	VIT +10				
275	Magia +3				
275	VIT +10				
330	VIT +10				

480	Cura+				
480	Ataque físico +3				
480	Magia +4	480	Esna		
480	VIT +20				
480	VIT +15				
480	Magia +4				
600	Ataque físico +3				

1.080	Magia +3				
1.080	VIT +30				
1.080	Ataque físico +4	1.080	Ataque físico +4	1.080	Ataque físico +4
1.080	Magia +5				
1.080	VIT +20	1.080	VIT +20	1.080	VIT +20
1.080	Ataque físico +3				
1.080	Ultracura				
1.080	Magia +4				
1.080	VIT +30				
2.000	Nivel de rol (NV3)				

915	Magia +8				
915	VIT +60				
915	Magia +8				
915	VIT +50				
915	Magia +8				
2.000	Ataque físico +5				

4.000	VIT +40				
4.000	Magia +20	6.000	Magia +20	6.000	Magia +20
4.000	VIT +40				
4.000	Ataque físico +15	6.000	VIT +80	6.000	Accesorio
4.000	Magia +20				
6.000	Magia +20				
6.000	VIT +75	8.000	VIT +100	8.000	Magia +20
				8.000	Lázaro
6.000	Ataque físico +20				
6.000	Magia +20				
8.000	VIT +100				
8.000	Ataque físico +20				
8.000	Magia +20	10.000	Magia +23	10.000	Salud
8.000	Magia +20				
8.000	Ataque físico +20	10.000	Ataque físico +20		
8.000	VIT +100	10.000	Magia +23		
8.000	Nivel de rol (NV4)				

10.000	VIT +130				
10.000	Magia +32	20.000	VIT +90	20.000	VIT +90
				20.000	Salud+
10.000	Ataque físico +28				
12.000	Magia +32	20.000	Ataque físico +15	20.000	Magia +20
12.000	VIT +200				
12.000	Magia +36	20.000	Magia +20		
12.000	Ataque físico +26			20.000	Ataque físico +20
12.000	VIT +160	20.000	VIT +150	20.000	Ataque físico +20
				20.000	Magia +14
				20.000	Magia +15
12.000	Magia +36				
12.000	VIT +200				
12.000	Magia +40	20.000	Magia +20		
12.000	Ataque físico +30				

30.000	VIT +270				
30.000	VIT +270				
30.000	Ataque físico +13				
30.000	VIT +270				
30.000	VIT +270				
30.000	Magia +15				
30.000	VIT +270				
30.000	VIT +270				
60.000	VIT +270				
60.000	Ataque físico +15				
60.000	VIT +270				
60.000	VIT +270				
60.000	Magia +18				
60.000	VIT +270				
60.000	VIT +270				
60.000	Nivel de rol (NV5)				

INSPIRADOR

0	Libra				
0	VIT +100				
0	Ataque físico +15				
0	Magia +15				
0	Coraza				
80	VIT +10				
80	Magia +3				
80	Ataque físico +4				
120	VIT +10				

90	Magia +3				
90	Escudo				
90	Ataque físico +5				
90	VIT +10				
120	VIT +30				

130	AntiFrío				
130	Ataque físico +3				
130	VIT +10				
130	Magia +3				
130	Ataque físico +3	130	AntiFuego		
130	VIT +10				
130	VIT +10				
130	Magia +6	130	Accesorio		
130	VIT +10				
330	Nivel de rol (NV2)				

275	VIT +10				
275	VIT +10				
275	Ataque físico +3				
275	Magia +3				
330	VIT +10				

480	AntiAgua				
480	VIT +10	480	AntiRayo		
480	Ataque físico +4				
480	Magia +4				
480	VIT +10				
480	Magia +4				
600	VIT +10				

1.080	Velo				
1.080	Magia +5	1.080	Magia +4	1.080	Buena racha
1.080	VIT +30				
1.080	Ataque físico +4	1.080	VIT +20	1.080	VIT +20
1.080	Magia +3				
1.080	VIT +20				
1.080	VIT +30				
1.080	Ataque físico +6				
1.080	Magia +5				
2.000	Nivel de rol (NV3)				

915	VIT +80				
915	Ataque físico +10	915	Magia +4	915	Don de Agua
				915	Don de Rayo
915	Magia +4				
915	Ataque físico +4				
2.000	VIT +20				

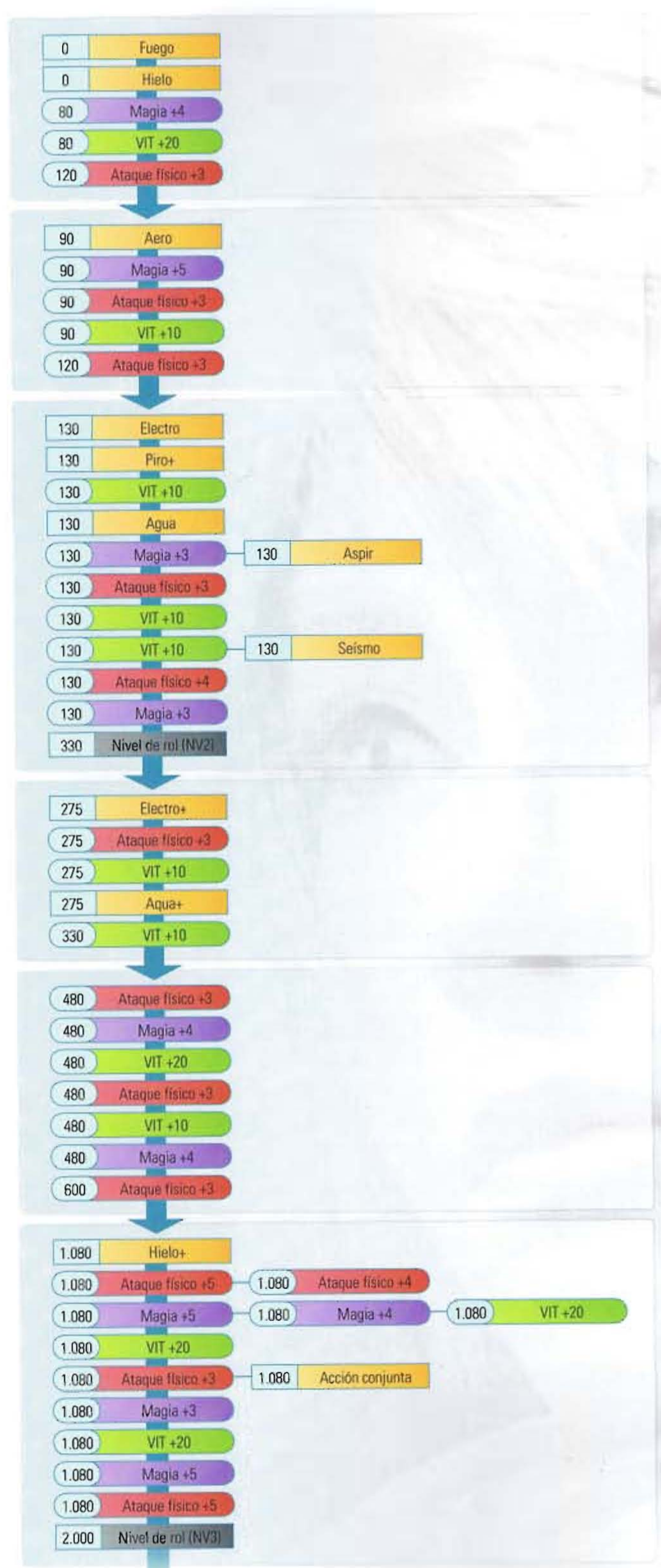
4.000	Ataque físico +15				
4.000	Magia +20	6.000	Magia +20	6.000	Don de Frío
				6.000	Don de Fuego
4.000	VIT +40				
4.000	Ataque físico +15				
4.000	Magia +20	6.000	Magia +20		
6.000	VIT +75				
6.000	Magia +20	8.000	Magia +20		
6.000	VIT +80				
6.000	Ataque físico +15				
8.000	Magia +20	10.000	Magia +23	10.000	Bravura
				10.000	Fe
8.000	VIT +100				
8.000	Ataque físico +15	10.000	Ataque físico +15		
8.000	Nivel BTC	10.000	Magia +23		
8.000	Magia +20	10.000	Magia +23		
8.000	VIT +100	10.000	VIT +170		
8.000	Nivel de rol (NV4)				

10.000	Magia +32				
10.000	VIT +130	20.000	Magia +30	20.000	Magia +30
10.000	Ataque físico +28	20.000	Ataque físico +15	20.000	Prisa
10.000	VIT +130				
12.000	Magia +36				
12.000	Ataque físico +20	20.000	Ataque físico +15	20.000	Ataque físico +15
12.000	VIT +160				
12.000	Magia +36	20.000	Magia +20	20.000	Magia +20
12.000	Magia +40			20.000	PT Paro+
12.000	VIT +200	20.000	VIT +100		
12.000	Magia +40				

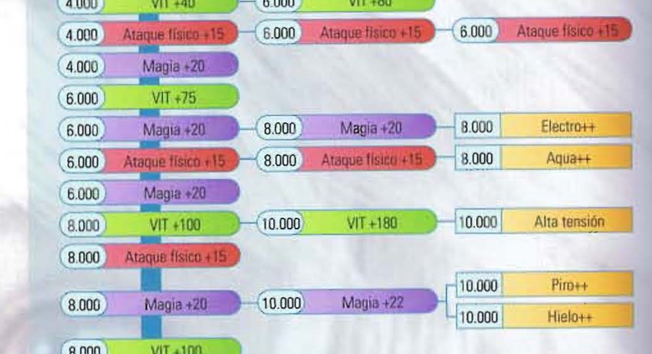
30.000	VIT +270				
30.000	VIT +270				
30.000	Ataque físico +13				
30.000	VIT +270				
30.000	VIT +270				
30.000	Magia +15				
30.000	VIT +270				
30.000	VIT +270				
60.000	VIT +270				
60.000	Ataque físico +15				
60.000	VIT +270				
60.000	VIT +270				
60.000	Magia +18				
60.000	VIT +270				
60.000	VIT +270				
60.000	Nivel de rol (NV5)				

















CASTIGADOR



PROTECTOR



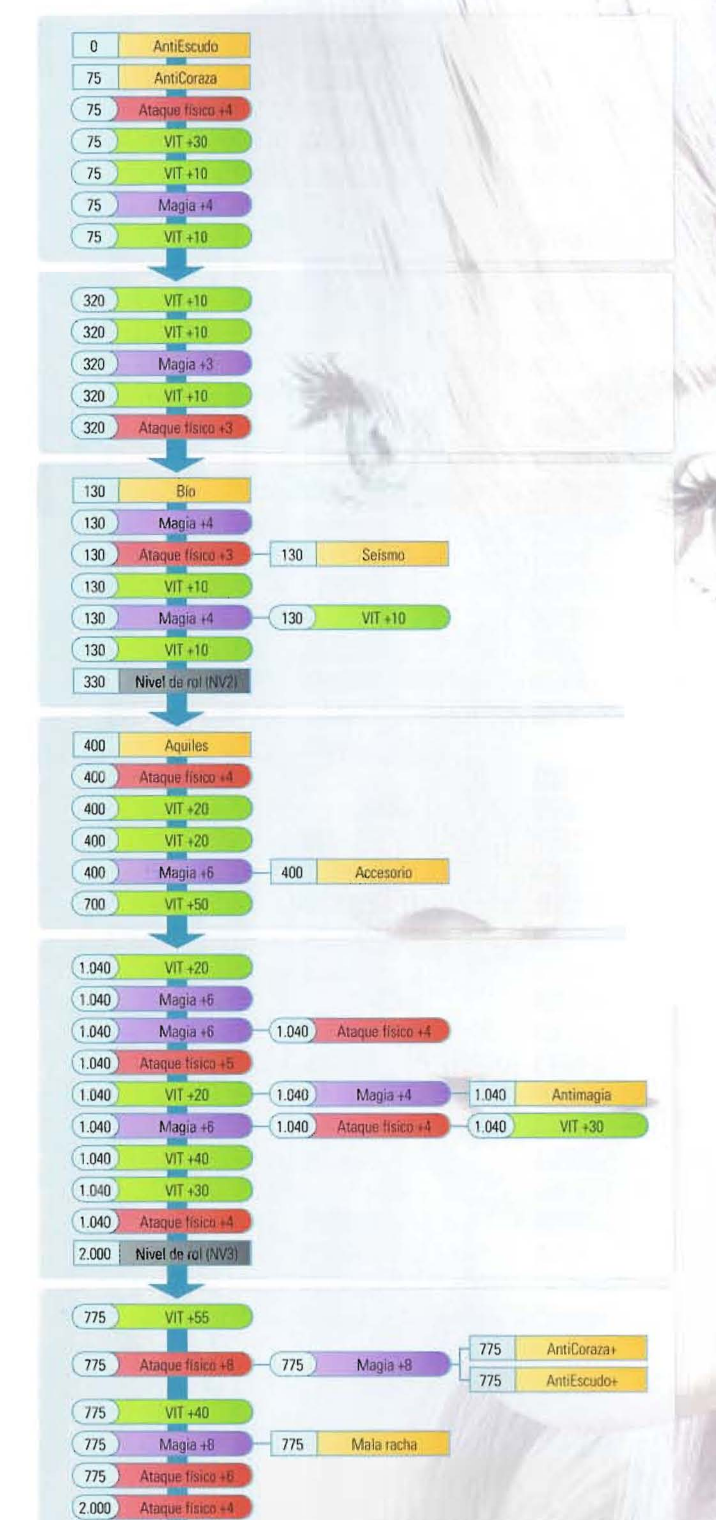
OBSTRUCTOR







OBSTRUCTOR



4.000 Ataque físico +15
4.000 Magia +18 — 6.000 Bío+
4.000 VIT +100 — 6.000 VIT +100 — 6.000 VIT +100
4.000 Ataque físico +14
4.000 Magia +18 — 6.000 Magia +18 — 6.000 Aquiles+
6.000 Magia +18
6.000 VIT +100
6.000 Ataque físico +15 — 8.000 Ataque físico +15
6.000 Magia +18
8.000 Ataque físico +15
8.000 Magia +20 — 10.000 Magia +18 — 10.000 Nébula / 10.000 Ataque físico +20 / 10.000 Algia
8.000 VIT +100
8.000 Magia +20
8.000 Magia +20 — 10.000 Ataque físico +18
8.000 VIT +100 — 10.000 VIT +100
8.000 Nivel de rol (NV4)

10.000 VIT +50
10.000 VIT +80
10.000 Magia +26
10.000 VIT +130 — 16.000 VIT +80 — 16.000 VIT +80
12.000 Ataque físico +20
12.000 Magia +26 — 16.000 Magia +20 — 16.000 Magia +20 / 16.000 Ataque físico +20 / 16.000 Death / 16.000 Ataque físico +20
12.000 Magia +36 — 16.000 VIT +100
12.000 Magia +36
12.000 Ataque físico +28
12.000 VIT +200 — 16.000 VIT +100 — 16.000 Ataque físico +20 / 16.000 Magia +20 / 16.000 Magia +20
12.000 Ataque físico +20
12.000 Magia +30
12.000 VIT +200
12.000 Ataque físico +20

30.000 VIT +290
30.000 VIT +290
30.000 Ataque físico +20
30.000 VIT +290
30.000 VIT +290
30.000 Magia +20
30.000 VIT +290
30.000 VIT +290
60.000 VIT +290
60.000 Ataque físico +23
60.000 VIT +290
60.000 VIT +290
60.000 Magia +24
60.000 VIT +290
60.000 VIT +300
60.000 Nivel de rol (NV5)

SANADOR

0 Libra
0 Cura
70 VIT +30
70 Magia +3
70 Ataque físico +3
70 Magia +5
70 Ataque físico +4
120 VIT +20

75 VIT +30
75 Magia +5
75 VIT +10
75 Magia +3
130 Ataque físico +3

320 VIT +10
320 Ataque físico +2
320 VIT +10
320 Magia +3
500 VIT +10

130 Esna
130 Cura+
130 Magia +3
130 VIT +10
130 Ataque físico +2
130 VIT +10
330 Nivel de rol (NV2)

400 VIT +10
400 VIT +10
400 Magia +5
400 VIT +10
400 Ataque físico +4
700 VIT +10

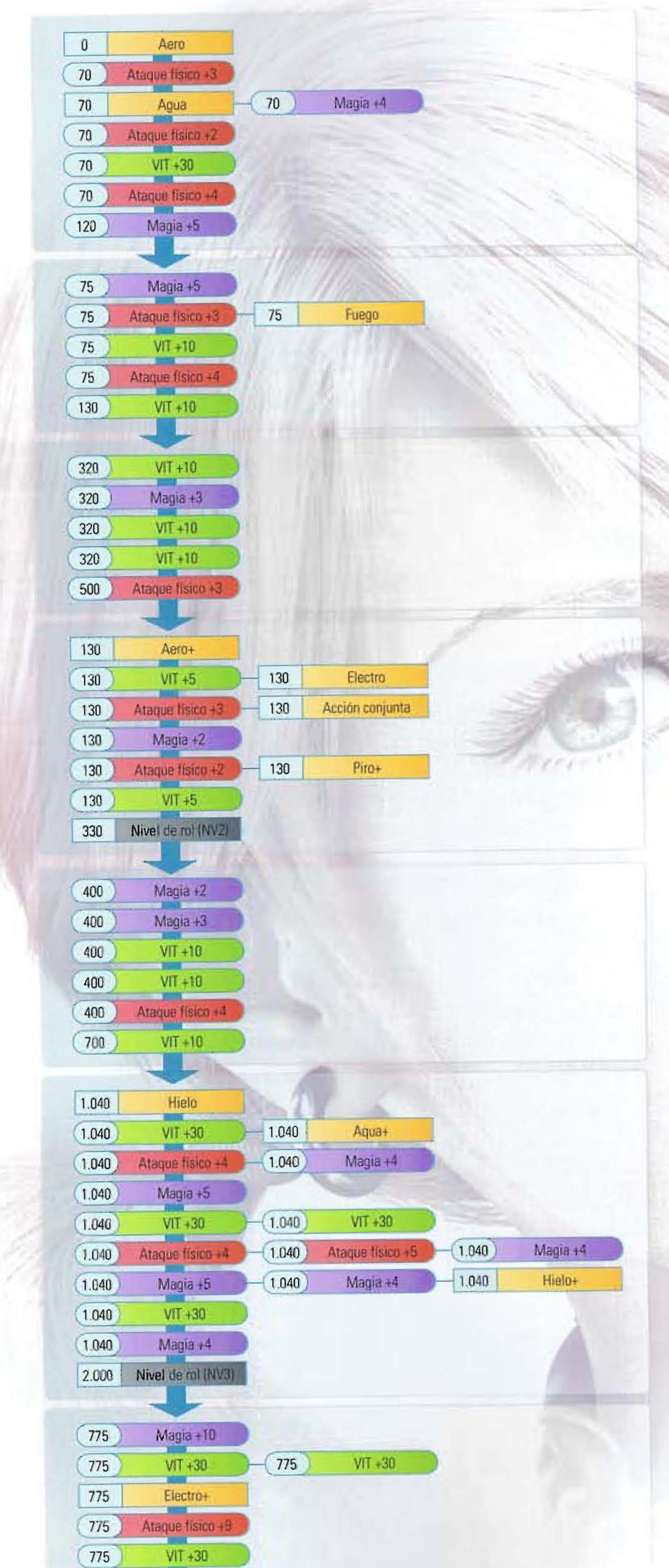
1.040 VIT +30
1.040 VIT +10 — 1.040 Ataque físico +4
1.040 Ultracura
1.040 VIT +40
1.040 Ataque físico +4 — 1.040 VIT +30
1.040 Magia +5 — 1.040 Magia +4 — 1.040 Ataque físico +4 / 1.040 Lázaro
1.040 Ataque físico +5 — 1.040 VIT +30
1.040 Magia +5
1.040 Ataque físico +4
2.000 Nivel de rol (NV3)

775 Ataque físico +10
775 Magia +10
775 Magia +9
775 Magia +8
775 VIT +40
2.000 Ataque físico +4





FULMINADOR



PC	Bonificación	Rama 1	Rama 2
0	Aero		
70	Ataque físico +3		
70	Agua	70 Magia +4	
70	Ataque físico +2		
70	VIT +30		
70	Ataque físico +4		
120	Magia +5		
75	Magia +5		
75	Ataque físico +3	75 Fuego	
75	VIT +10		
75	Ataque físico +4		
130	VIT +10		
320	VIT +10		
320	Magia +3		
320	VIT +10		
320	VIT +10		
500	Ataque físico +3		
130	Aero+		
130	VIT +5	130 Electro	
130	Ataque físico +3	130 Acción conjunta	
130	Magia +2		
130	Ataque físico +2	130 Piro+	
130	VIT +5		
330	Nivel de rol (NV2)		
400	Magia +2		
400	Magia +3		
400	VIT +10		
400	VIT +10		
400	Ataque físico +4		
700	VIT +10		
1.040	Hielo		
1.040	VIT +30	1.040 Aqua+	
1.040	Ataque físico +4	1.040 Magia +4	
1.040	Magia +5		
1.040	VIT +30	1.040 VIT +30	
1.040	Ataque físico +4	1.040 Ataque físico +5	1.040 Magia +4
1.040	Magia +5	1.040 Magia +4	1.040 Hielo+
1.040	VIT +30		
1.040	Magia +4		
2.000	Nivel de rol (NV3)		
775	Magia +10		
775	VIT +30	775 VIT +30	
775	Electro+		
775	Ataque físico +9		
775	VIT +30		
2.000	VIT +60		

PC	Bonificación	Rama 1	Rama 2
4.000	VIT +100		
4.000	Magia +18	6.000 Antimagia	
4.000	Ataque físico +14		6.000 Magia +18
4.000	VIT +100	6.000 VIT +100	6.000 Magia +18
			6.000 Ataque físico +15
4.000	Ataque físico +15		6.000 Ataque físico +15
6.000	Ataque físico +15	8.000 VIT +100	8.000 Piro++
6.000	VIT +100		
6.000	Magia +18	8.000 Aspir	
6.000	Ataque físico +15		
8.000	Ataque físico +15		
8.000	Magia +20	10.000 Magia +18	10.000 Hielo++
8.000	VIT +100		
8.000	Ataque físico +15		
8.000	Ataque físico +15	10.000 Ataque físico +18	10.000 Ataque físico +18
8.000	Magia +20	10.000 VIT +100	
8.000	Nivel de rol (NV4)		
10.000	Magia +10		
10.000	Magia +16		
10.000	Ataque físico +20	16.000 Ataque físico +20	16.000 Ataque físico +20
10.000	Magia +26	16.000 Magia +20	
12.000	VIT +120	16.000 VIT +80	16.000 VIT +80
12.000	Ataque físico +20		16.000 Ataque físico +20
			16.000 Ataque físico +20
12.000	VIT +200	16.000 VIT +100	16.000 Magia +20
			16.000 Magia +20
12.000	Ataque físico +28		
12.000	Magia +36		
12.000	Ataque físico +28		
12.000	VIT +200	16.000 VIT +100	16.000 VIT +100
12.000	VIT +200		16.000 Magia +30
12.000	Magia +30		
12.000	Ataque físico +30		
30.000	VIT +290		
30.000	VIT +290		
30.000	Ataque físico +20		
30.000	VIT +290		
30.000	VIT +290		
30.000	Magia +20		
30.000	VIT +290		
30.000	Accesorio		
60.000	VIT +290		
60.000	Ataque físico +23		
60.000	VIT +290		
60.000	VIT +290		
60.000	Magia +24		
60.000	VIT +290		
60.000	VIT +290		
60.000	Nivel de rol (NV5)		

CASTIGADOR

PC	Bonificación	PC	Bonificación
3.000	Magia +3	24.000	Ataque físico +5
3.000	VIT +10	24.000	Magia +5
3.000	VIT +10	24.000	VIT +30
3.000	Ataque físico +3	24.000	VIT +30
3.000	VIT +10	48.000	Alto voltaje
6.000	Ataque	60.000	Nivel de rol (NV2)
6.000	VIT +10	30.000	VIT +40
6.000	VIT +10	30.000	Magia +5
6.000	Magia +4	30.000	Ataque físico +5
6.000	Ataque físico +4	30.000	VIT +40
12.000	Ruina	30.000	Ataque físico +5
9.000	VIT +20	30.000	Magia +5
9.000	Ataque físico +5	30.000	VIT +40
9.000	VIT +20	60.000	Remate
9.000	Magia +5	30.000	Ataque físico +5
18.000	Cadena	30.000	Magia +5
12.000	Magia +5	30.000	VIT +40
12.000	VIT +20	30.000	VIT +40
12.000	VIT +20	30.000	Ataque físico +5
12.000	Ataque físico +5	30.000	Magia +5
24.000	Aspir cruel	30.000	VIT +40
15.000	VIT +25	120.000	Nivel de rol (NV3)
15.000	VIT +25	60.000	VIT +100
15.000	Ataque físico +5	60.000	Ataque físico +10
15.000	Magia +5	60.000	VIT +100
30.000	Golpe a traición	60.000	VIT +100
18.000	VIT +25	60.000	Magia +10
18.000	Magia +5	60.000	VIT +100
18.000	VIT +25	60.000	VIT +100
18.000	Ataque físico +5	120.000	Nivel de rol (NV4)
18.000	VIT +25	60.000	VIT +100
21.000	Magia +5	60.000	Ataque físico +10
21.000	VIT +30	120.000	Ruina+
21.000	Ataque físico +5	60.000	VIT +100
21.000	VIT +30	60.000	Magia +10
42.000	Azote	60.000	VIT +100
		120.000	Nivel de rol (NV5)

PROTECTOR

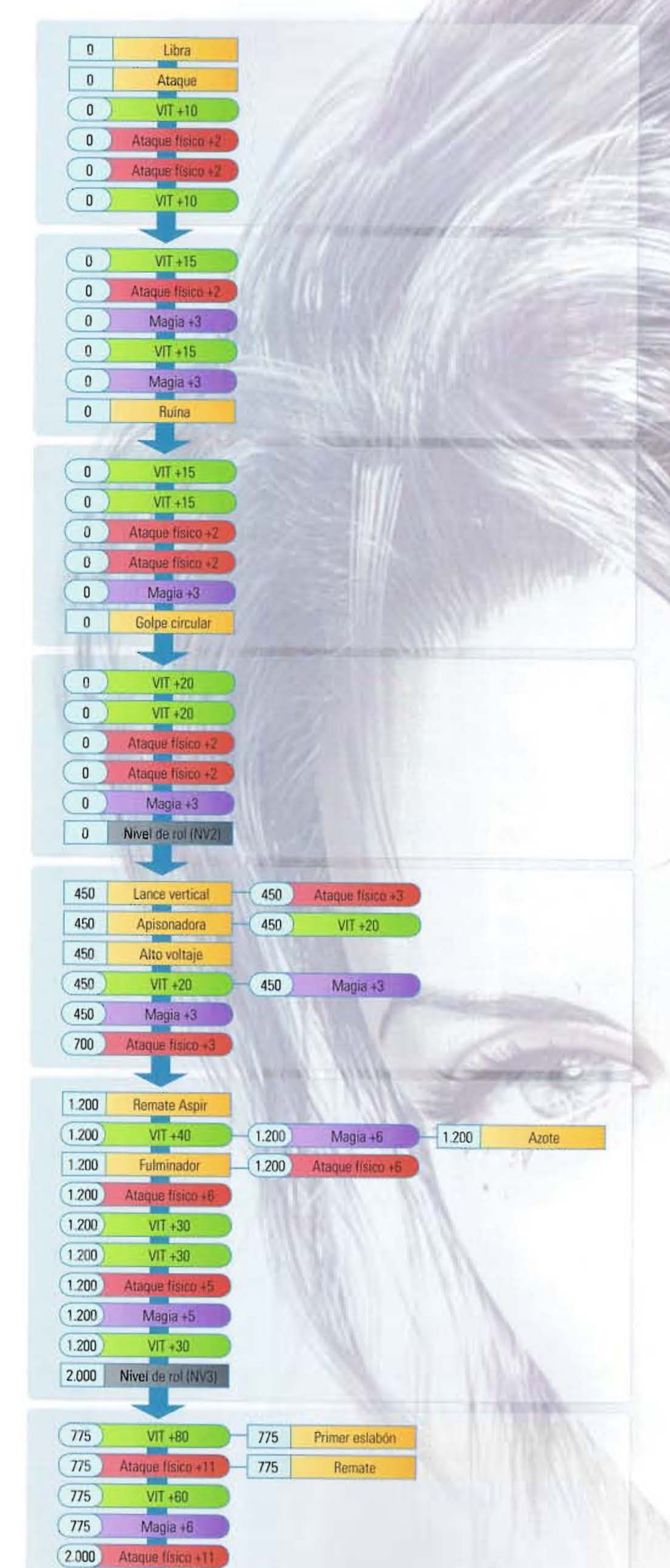
PC	Bonificación	PC	Bonificación
3.000	Ataque físico +3	24.000	Magia +5
3.000	VIT +10	24.000	VIT +30
3.000	VIT +10	24.000	VIT +30
3.000	Magia +3	24.000	Ataque físico +5
3.000	VIT +10	24.000	VIT +30
6.000	Provocación	60.000	Nivel de rol (NV2)
6.000	VIT +10	30.000	VIT +40
6.000	Ataque físico +4	30.000	Magia +5
6.000	VIT +10	30.000	Ataque físico +5
6.000	Magia +4	30.000	Ataque físico +5
6.000	VIT +10	30.000	VIT +40
9.000	VIT +20	30.000	Magia +5
9.000	Magia +5	60.000	Desquite
9.000	VIT +20	30.000	VIT +40
9.000	Ataque físico +5	30.000	Ataque físico +5
18.000	Guardia vital	30.000	VIT +40
12.000	VIT +20	30.000	VIT +40
12.000	Ataque físico +5	30.000	Magia +5
12.000	VIT +20	30.000	Ataque físico +5
12.000	Magia +5	30.000	VIT +40
12.000	VIT +20	30.000	Magia +5
15.000	Magia +5	120.000	Nivel de rol (NV3)
15.000	VIT +25	60.000	VIT +100
15.000	Ataque físico +5	60.000	VIT +100
15.000	VIT +25	60.000	Ataque físico +10
30.000	Guardia férrea	60.000	VIT +100
18.000	Ataque físico +5	60.000	VIT +100
18.000	VIT +25	60.000	Magia +10
18.000	VIT +25	60.000	VIT +100
18.000	Magia +5	120.000	Nivel de rol (NV4)
18.000	VIT +25	60.000	VIT +100
21.000	Magia +5	60.000	Ataque físico +10
21.000	VIT +30	60.000	VIT +100
21.000	VIT +30	60.000	VIT +100
21.000	Ataque físico +5	60.000	Magia +10
42.000	Último estertor	60.000	VIT +100
		120.000	Nivel de rol (NV5)

INSPIRADOR

PC	Bonificación	PC	Bonificación
3.000	VIT +10	24.000	VIT +30
3.000	Magia +3	24.000	Ataque físico +5
3.000	VIT +10	24.000	VIT +30
3.000	Ataque físico +3	24.000	Magia +5
3.000	VIT +10	24.000	VIT +30
6.000	Aguante	60.000	Nivel de rol (NV2)
6.000	VIT +10	30.000	VIT +40
6.000	Ataque físico +4	30.000	Magia +5
6.000	Magia +4	30.000	Ataque físico +5
6.000	VIT +10	30.000	VIT +40
12.000	Velo	30.000	VIT +40
9.000	VIT +20	30.000	Magia +5
9.000	Magia +5	60.000	Escudo+
18.000	AntiAgua	30.000	VIT +40
9.000	Ataque físico +5	30.000	Ataque físico +5
18.000	AntiFrío	30.000	VIT +40
12.000	VIT +20	30.000	Ataque físico +5
12.000	Magia +5	30.000	Magia +5
24.000	AntiFuego	30.000	VIT +40
12.000	Ataque físico +5	30.000	Magia +5
24.000	AntiRayo	30.000	VIT +40
15.000	VIT +25	120.000	Nivel de rol (NV3)
15.000	VIT +25	60.000	VIT +100
15.000	Ataque físico +5	60.000	Ataque físico +10
15.000	Magia +5	60.000	VIT +100
15.000	VIT +25	120.000	Bravura+
18.000	VIT +25	60.000	Magia +10
18.000	Magia +5	60.000	VIT +100
18.000	Ataque físico +5	120.000	Nivel de rol (NV4)
18.000	VIT +25	60.000	Ataque físico +10
36.000	Buena racha	60.000	VIT +100
21.000	Magia +5	60.000	VIT +100
21.000	VIT +30	60.000	Magia +10
21.000	Ataque físico +5	120.000	Fe+
21.000	VIT +30	60.000	VIT +100
42.000	Coraza+	60.000	VIT +100
		120.000	Nivel de rol (NV5)



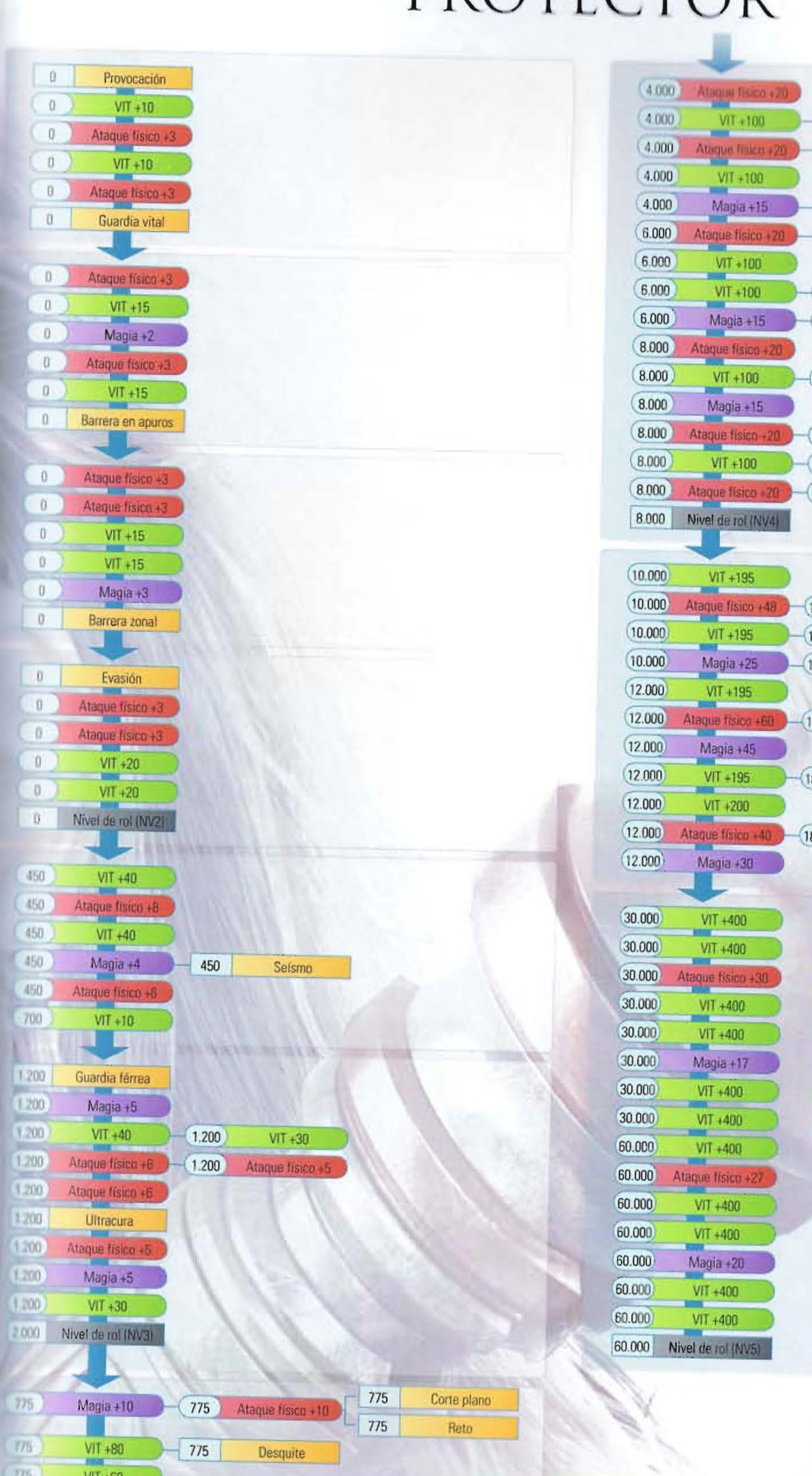
CASTIGADOR



0	Libra				
0	Ataque				
0	VIT +10				
0	Ataque físico +2				
0	Ataque físico +2				
0	VIT +10				
0	VIT +15				
0	Ataque físico +2				
0	Magia +3				
0	VIT +15				
0	Magia +3				
0	Ruina				
0	VIT +15				
0	VIT +15				
0	Ataque físico +2				
0	Ataque físico +2				
0	Magia +3				
0	Golpe circular				
0	VIT +20				
0	VIT +20				
0	Ataque físico +2				
0	Ataque físico +2				
0	Magia +3				
0	Nivel de rol (NV2)				
450	Lance vertical	450	Ataque físico +3		
450	Apisonadora	450	VIT +20		
450	Alto voltaje				
450	VIT +20	450	Magia +3		
450	Magia +3				
700	Ataque físico +3				
1.200	Remate Aspir				
1.200	VIT +40	1.200	Magia +6	1.200	Azote
1.200	Fulminador	1.200	Ataque físico +6		
1.200	Ataque físico +6				
1.200	VIT +30				
1.200	VIT +30				
1.200	Ataque físico +5				
1.200	Magia +5				
1.200	VIT +30				
2.000	Nivel de rol (NV3)				
775	VIT +80	775	Primer eslabón		
775	Ataque físico +11	775	Remate		
775	VIT +60				
775	Magia +6				
2.000	Ataque físico +11				

4.000	VIT +100				
4.000	Ataque físico +20	6.000	Ataque físico +20		
4.000	Ataque físico +20	6.000	Ataque físico +20	6.000	Aspir cruel
4.000	Magia +15	6.000	Magia +15		
4.000	VIT +100	6.000	VIT +100	6.000	Golpe a traición
6.000	VIT +100				
6.000	Ataque físico +20	8.000	Ataque físico +20	8.000	Ataque físico +20
6.000	VIT +100	8.000	VIT +100	8.000	Ruina+
6.000	Magia +15				
8.000	VIT +100	10.000	VIT +160		
8.000	Nivel BTC				
8.000	Ataque físico +20				
8.000	Magia +15	10.000	Magia +25	10.000	Cadena
8.000	Ataque físico +20				
8.000	VIT +100	10.000	Magia +25		
8.000	Nivel de rol (NV4)				
10.000	Ataque físico +48				
10.000	VIT +175	18.000	VIT +100	18.000	VIT +100
10.000	Magia +25	18.000	Magia +20	18.000	Longinus
10.000	Ataque físico +48	18.000	Ataque físico +30	18.000	Ataque físico +30
12.000	VIT +175	18.000	VIT +100	18.000	VIT +100
12.000	Magia +45	18.000	Magia +20		
12.000	Ataque físico +60	18.000	Ataque físico +20	18.000	Ataque físico +20
12.000	VIT +175				
12.000	VIT +200				
12.000	Ataque físico +40	18.000	Ataque físico +20	18.000	Magia +10
12.000	Magia +30			18.000	VIT +100
30.000	VIT +400				
30.000	VIT +400				
30.000	Ataque físico +30				
30.000	VIT +400				
30.000	VIT +400				
30.000	Magia +20				
30.000	VIT +400				
30.000	Accesorio				
60.000	VIT +400				
60.000	Ataque físico +27				
60.000	VIT +400				
60.000	VIT +400				
60.000	Magia +20				
60.000	VIT +400				
60.000	VIT +400				
60.000	Nivel de rol (NV5)				

PROTECTOR



0	Provocación				
0	VIT +10				
0	Ataque físico +3				
0	VIT +10				
0	Ataque físico +3				
0	Guardia vital				
0	Ataque físico +3				
0	VIT +15				
0	Magia +2				
0	Ataque físico +3				
0	VIT +15				
0	Barrera en apuros				
0	Ataque físico +3				
0	Ataque físico +3				
0	VIT +15				
0	VIT +15				
0	Magia +3				
0	Barrera zonal				
0	Evasión				
0	Ataque físico +3				
0	Ataque físico +3				
0	VIT +20				
0	VIT +20				
0	Nivel de rol (NV2)				
450	VIT +40				
450	Ataque físico +8				
450	VIT +40				
450	Magia +4	450	Seísmo		
450	Ataque físico +6				
700	VIT +10				
1.200	Guardia férrea				
1.200	Magia +5				
1.200	VIT +40	1.200	VIT +30		
1.200	Ataque físico +6	1.200	Ataque físico +5		
1.200	Ataque físico +6				
1.200	Ultracura				
1.200	Ataque físico +5				
1.200	Magia +5				
1.200	VIT +30				
2.000	Nivel de rol (NV3)				
775	Magia +10	775	Ataque físico +10	775	Corte plano
				775	Reto
775	VIT +80	775	Desquite		
775	VIT +60				
775	Ataque físico +10				
2.000	Magia +5				



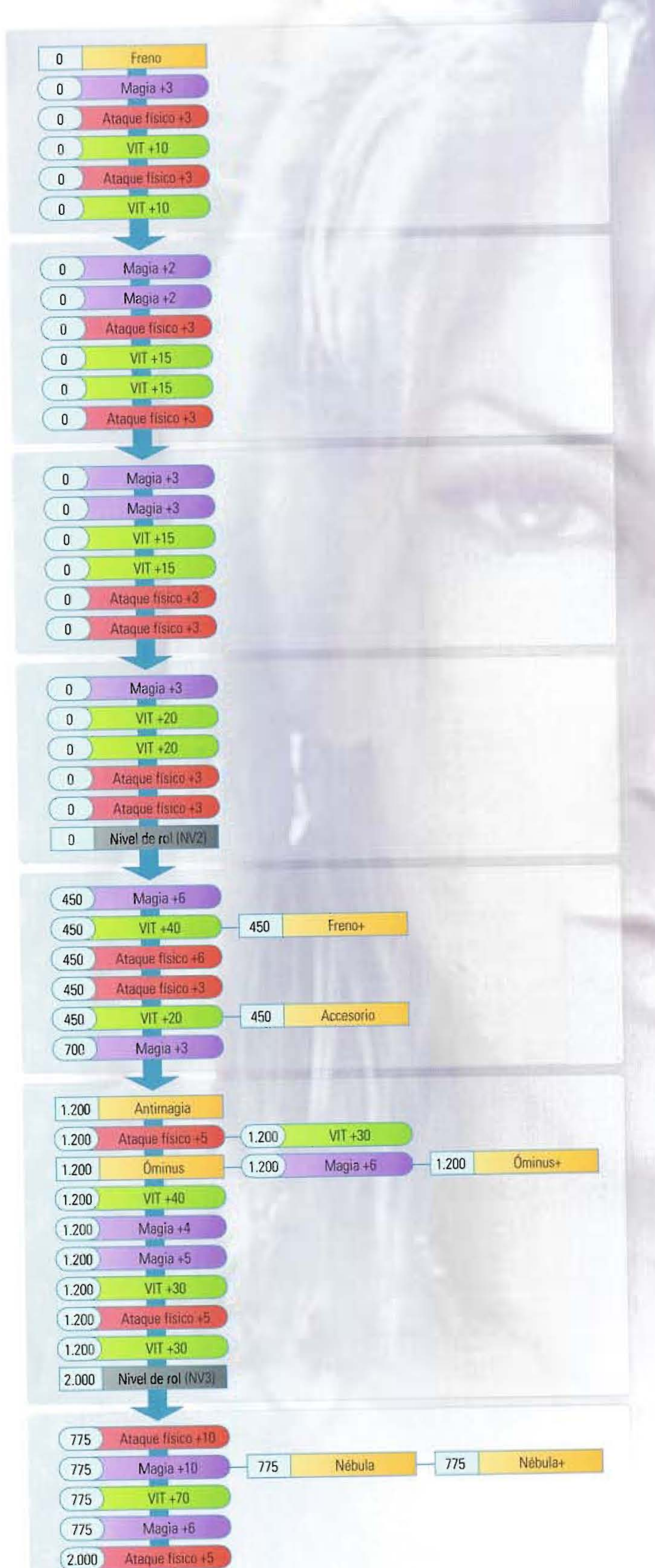
4.000	Ataque físico +20				
4.000	VIT +100	6.000	VIT +100	6.000	Antimagia
4.000	Ataque físico +20	6.000	Ataque físico +20	6.000	Ataque físico +20
4.000	VIT +100				
4.000	Magia +15	6.000	Magia +15		
6.000	Ataque físico +20	8.000	Ataque físico +20	8.000	Ataque físico +20
6.000	VIT +100			8.000	Venganza
6.000	VIT +100	8.000	VIT +100		
6.000	Magia +15	8.000	Magia +15		
8.000	Ataque físico +20				
8.000	VIT +100	10.000	VIT +160	10.000	Accesorio
8.000	Magia +15				
8.000	Ataque físico +20	10.000	Ataque físico +34		
8.000	VIT +100	10.000	VIT +160		
8.000	Ataque físico +20	10.000	Magia +30		
8.000	Nivel de rol (NV4)				



10.000	VIT +195				
10.000	Ataque físico +48	18.000	Ataque físico +20	18.000	Ataque físico +20
10.000	VIT +195	18.000	VIT +100	18.000	Último estertor
10.000	Magia +25	18.000	Magia +20		
12.000	VIT +195				
12.000	Ataque físico +60	18.000	Ataque físico +20	18.000	Ataque físico +20
12.000	Magia +45				
12.000	VIT +195	18.000	VIT +100	18.000	VIT +100
12.000	VIT +200				
12.000	Ataque físico +40	18.000	Ataque físico +20	18.000	Magia +10
12.000	Magia +30				
30.000	VIT +400				
30.000	VIT +400				
30.000	Ataque físico +30				
30.000	VIT +400				
30.000	VIT +400				
30.000	Magia +17				
30.000	VIT +400				
30.000	VIT +400				
60.000	VIT +400				
60.000	Ataque físico +27				
60.000	VIT +400				
60.000	VIT +400				
60.000	Magia +20				
60.000	VIT +400				
60.000	VIT +400				
60.000	Nivel de rol (NV5)				



OBSTRUCTOR





FULMINADOR

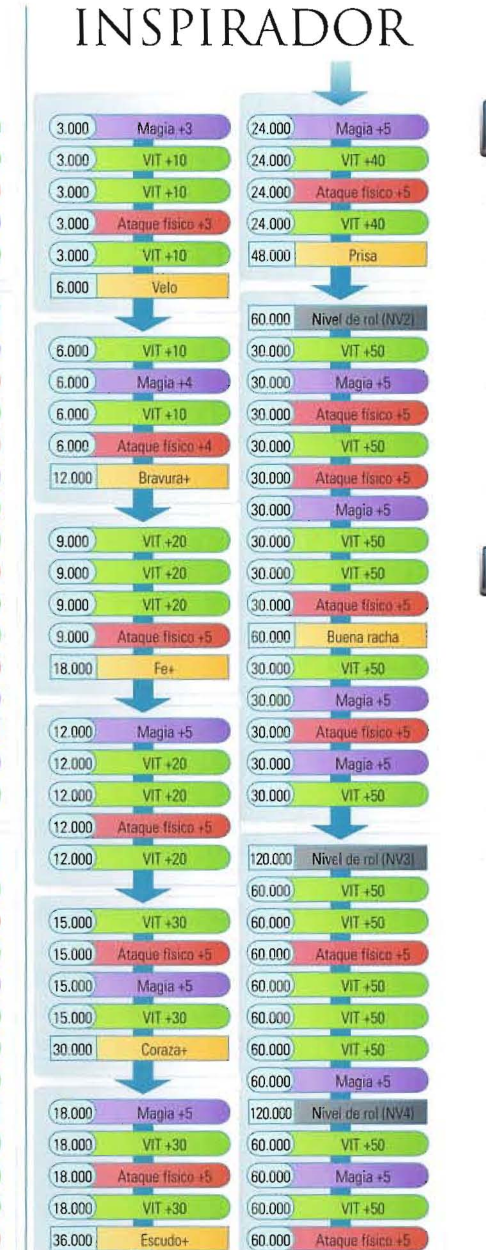
3.000 VIT +10
3.000 VIT +10
3.000 Ataque físico +3
6.000 Fuego
3.000 Magia +3
6.000 Electro
6.000 VIT +10
6.000 Magia +4
12.000 Hielo
6.000 Ataque físico +4
12.000 Aqua
9.000 VIT +20
9.000 Ataque físico +5
9.000 VIT +20
9.000 Magia +5
18.000 Aero
12.000 Magia +5
12.000 VIT +20
24.000 Golpe fulmíneo
12.000 Ataque físico +5
24.000 Golpe ardiente
15.000 VIT +20
15.000 Ataque físico +5
30.000 Golpe gélido
15.000 Magia +5
30.000 Golpe acuoso
18.000 VIT +30
18.000 Magia +5
36.000 Electro+
18.000 Ataque físico +5
36.000 Hielo+
21.000 Ataque físico +5
21.000 VIT +40
42.000 Aqua+
21.000 Magia +5
42.000 Piro+

24.000 VIT +40
24.000 VIT +40
24.000 Ataque físico +5
24.000 Magia +5
48.000 Aero+
60.000 Nivel de rol (NV2)
30.000 Ataque físico +5
30.000 VIT +50
30.000 Ataque físico +5
60.000 Aero++
30.000 VIT +50
30.000 Magia +5
30.000 VIT +50
30.000 VIT +50
30.000 Ataque físico +5
60.000 Acción conjunta
30.000 VIT +50
30.000 Magia +5
30.000 VIT +50
30.000 Ataque físico +5
30.000 VIT +50
120.000 Nivel de rol (NV3)
60.000 Ataque físico +5
60.000 VIT +50
120.000 Alta tensión
60.000 VIT +50
60.000 Magia +5
60.000 VIT +50
120.000 Aspir
120.000 Nivel de rol (NV4)
60.000 Magia +5
60.000 VIT +50
120.000 Aqua++
60.000 VIT +50
60.000 Ataque físico +5
60.000 VIT +50
120.000 Nivel de rol (NV5)

SANADOR



INSPIRADOR





LIGHTNING

- **Roles principales:** fulminador, castigador y sanador.
- **Roles secundarios:** obstructor, inspirador y protector.

LIGHTNING: EFICACIA DE ROL

El objetivo de estos diagramas consiste en ofrecer una indicación general de la fuerza relativa de cada personaje en las seis disciplinas. Se han calculado con complejas fórmulas que tienen en cuenta los atributos más importantes de cada rol, incluidos la VIT, el ataque físico, el ataque mágico, las habilidades y las armas.

Visión general

Lightning es un fantástico y polifacético personaje, además de una agresora versátil con un útil conocimiento en medicina de combate. Con Odín como su eidolón y con el hechizo Electro++ haciendo de ella una fulminadora con magia de efecto en la zona, su nombre (Rayo) le viene al pelo. Se adapta bien a ese elemento, y es especialmente buena como fulminadora cuando se enfrenta a autómatas de Paals y a ciertos tipos de bestias.

Vías de desarrollo

Probablemente uses a Lightning como castigadora al principio, pero más adelante le sacarás potencial como fulminadora. Una vez desbloqueada, su habilidad única de fulminador, Andanada, será un modo estupendo de aumentar la bonificación por cadena a 999% durante los aturdimientos. Pero, incluso antes de eso, las cadenas serán su fuerte.

Además, el verdadero punto fuerte de Lightning se encuentra en la creación de cadenas, ya sea como castigadora (arreglo de cadenas) o como fulminadora (aumento de cadenas). Su versatilidad la convierte en una apuesta segura para las estrategias que requieran cambios de formaciones polifacéticas a otras más ofensivas (de Ataque implacable a Ataque delta o a Tantalus, por ejemplo). Naturalmente, la desventaja de ser un personaje polifacético conlleva el no ser de los más efectivos en otras tareas.

En caso de ser necesario, puede ser útil como sanador (por ejemplo, como una segunda sanadora en Lakshmi), o en una formación donde deba vigilar a los aliados de manera temporal (como en Perseveración).

Desarrollo secundario

Lightning no es especialmente fuerte como inspiradora u obstructora, y no se las apaña bien en ninguno de los dos roles. Y lo que es peor, es una protectora pésima; lo único que puede hacer es intentar esquivar los ataques enemigos, más que afrontarlos.

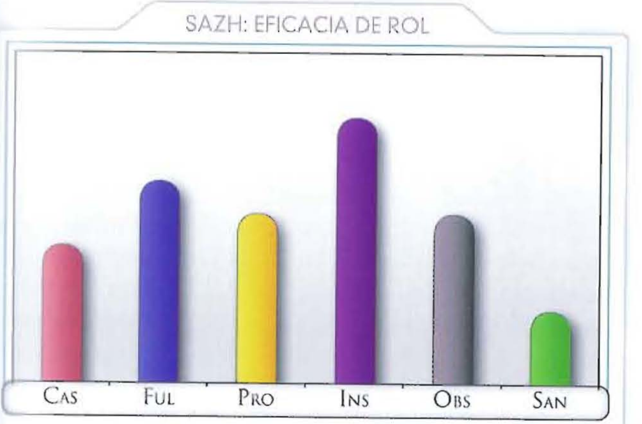


SAZH

- **Roles principales:** inspirador, fulminador y castigador.
- **Roles secundarios:** protector, obstructor y sanador.

SAZH: EFICACIA DE ROL





Visión general

El aumento de VIT de Sazh mediante la adquisición de cristales es constante y generoso, así que se transformará en un luchador bastante duro hacia el final del juego.

Lo importante sobre este personaje es que sus atributos básicos son bastante bajos, aunque pueden aumentarse mediante la modificación del armamento. Así que el equipo que le des será de vital importancia; elegir el equipo adecuado afectará a este personaje más que a otros. Posee también armas con efectos adicionales muy interesantes (como Aturdimiento).

Vías de desarrollo

Con un eidolón cuyos ataques pueden reforzarse con las mejoras de Sazh, está claro que su rol más efectivo es el de inspirador. Es la única disciplina en la que posee todas las habilidades necesarias para una buena especialización. Apreciarás el hecho de que Sazh tenga acceso a Prisa antes que el resto de personajes durante los primeros capítulos. Más adelante, también estará listo para ofrecer mejoras elementales y protecciones. Si quieres convertir a Sazh en un superespecialista, éste es sin duda su mejor rol.

Como fulminador, Sazh cuenta con Piro++ como hechizo con efecto en la zona contra muchos animales y plantas. También cuenta con Aero++, así que está claro que éste es su segundo mejor rol: crear cadenas para los verdaderos aporreadores. Su ataque especial Desperado, en particular, lo convierte en una máquina de cadenas. La elección del equipo es fundamental.

El principal problema de Sazh es que es un pésimo castigador, lo que significa que nunca destacará cuando le toque infligir un daño decisivo. Únicamente podrá sustituir a Lightning si quieres mantener un grupo equilibrado; aunque no cuenta con su impresionante flexibilidad. En resumidas cuentas, es un personaje muy técnico con un enorme potencial, pero te supondrá un verdadero reto identificar las situaciones en las que explotarlo sin encontrarte con irritantes inconvenientes.

Desarrollo secundario

Como obstructor, Sazh solo obtiene la versión de un único objetivo de cada habilidad. En las últimas fases del juego, necesitarás la velocidad y la conveniencia de las habilidades que debilitan a grupos enteros. Como sanador, es sencillamente tan patético como Snow; y necesita Cola de fénix o la habilidad PT Ultracura para revivir a los compañeros caídos. Gracias a su alta VIT, no es tan mal protector, aunque no posee la autosuficiencia de Guardia vital.



SNOW

- **Roles principales:** protector, castigador y fulminador.
- **Roles secundarios:** obstructor, inspirador y sanador.



Visión general

Snow comienza con el mejor valor de ataque físico, pero esta ventaja pronto se pierde, a medida que los demás jugadores van fortaleciendo este valor. No obstante, su VIT inicial no tiene parangón; lo que lo convierte en un protector sin igual capaz de funcionar de manera eficaz como castigador. Estas cualidades hacen de él una elección magnífica en una amplia variedad de situaciones.

Vías de desarrollo

Al igual que Fang, la presencia de Snow en tu grupo te permitirá contar con un buen conjunto de formaciones ofensivas y defensivas en una sola configuración. Esto es muy útil en zonas en las que te encuentres rápidas sucesiones de grupos débiles, pero numerosos, de enemigos y de tipos fuertes. Aunque no es tan fuerte como Fang, su alta VIT lo convierte en una elección natural como protector superespecialista.

Como fulminador, Snow no tiene capacidad para lanzar hechizos de fuego o rayo. Esto lo hace menos efectivo a la hora de luchar contra muchos tipos de enemigos en las primeras fases del juego, incluidos los robots y las plantas. Dicho esto, su eidolón Shiva (frío) y la posterior adquisición de Aqua++ y Hielo++ conllevan que no tiene precio a la hora de tratar el daño elemental contra los rivales correctos. Funcionará de manera muy efectiva como sustituto de Fang en ciertas misiones de objetivo, ofreciendo mayor seguridad en formaciones defensivas y el beneficio de Aquelarre (de tres fulminadores) cuando se alíe con Lightning y Hope.

Desarrollo secundario

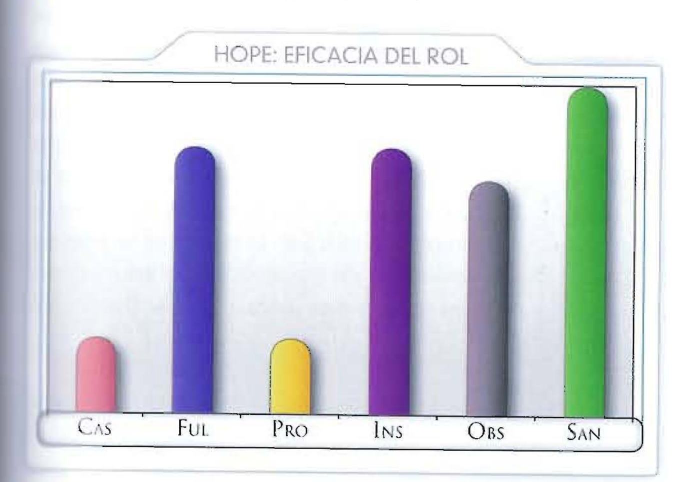
Snow es un sanador terrible y no puede ni conseguir Lázaro para compañeros que estén K.O. Deberías desbloquear estos cristales para obtener aumentos en los parámetros al final del juego. Como obstructor, carece de las imprescindibles habilidades Deterioro y Aquiles+. También debe contar con la ayuda de otro personaje para debilitar a enemigos a agua o hielo si pretendes aprovechar al máximo sus habilidades de fulminador. Además, como inspirador, sus habilidades se reducen a un rápido y flojo refuerzo al comenzar a luchar.





HOPE

- **Roles principales:** fulminador, inspirador, sanador.
- **Roles secundarios:** castigador, protector, obstructor.



Visión general

Hope es el personaje con la VIT más baja así que necesita un protector o cambios frecuentes a formaciones de cura para protegerse en batallas difíciles o largas. Lo bueno es que empieza con un fuerte parámetro de ataque mágico y acaba el juego como el mejor en hechizos, ya que sus roles principales se basan sobre todo en la destreza de su magia. Es un miembro del grupo muy efectivo aunque frágil.

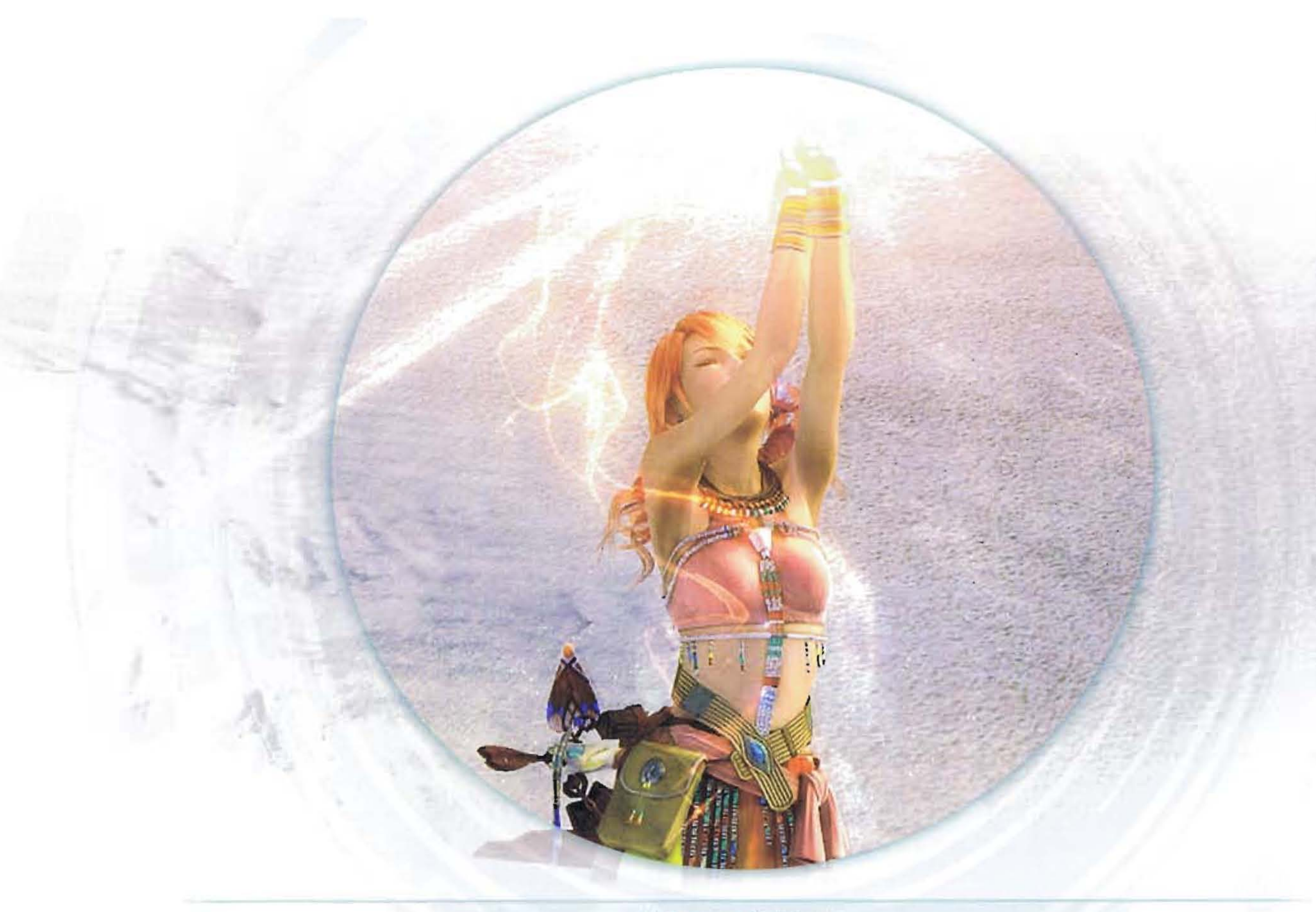
Vías de desarrollo

Hope funciona bien como personaje de apoyo y tiene justamente las disciplinas principales necesarias para crear una configuración fuerte. Como fulminador, tiene acceso a los principales hechizos ofensivos, incluidos los que afectan a varios objetivos. No olvides su increíble parámetro de ataque mágico y su Último recurso. Sin duda, es una combinación potente. Igual que Vanille, el único inconveniente de su rol es que carece de ataques de "golpes", es decir, no tiene alternativas físicas para sus hechizos.

Como inspirador, Hope es igual de efectivo: equivalente a Sazh en cuanto a habilidades, pero con mejor parámetro de ataque mágico. Hope también es tu mejor sanador porque tiene acceso a todas las habilidades de cura. La única duda es: ¿permitirá la baja VIT de Hope que sobreviva a las batallas más duras para desarrollar su enorme potencial?

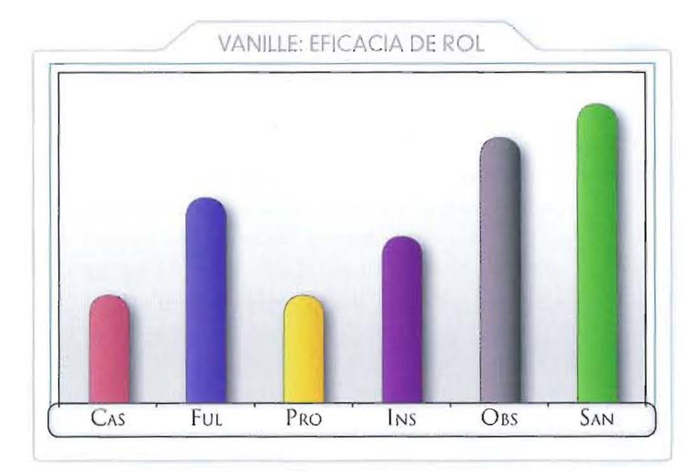
Desarrollo secundario

Increíblemente, como obstructor, Hope consigue todas las habilidades con efectos en la zona para debilitar a un grupo de objetivos, incluidas Laxus+ y Nébula+, aunque se trate de un rol secundario. Este es el camino por el que debes guiarle cuando complete sus disciplinas principales. Castigador y protector deben reservarse para aumentos de parámetros finales.



VANILLE

- **Roles principales:** obstructor, sanador, fulminador.
- **Roles secundarios:** inspirador, castigador, protector.



Visión general

Vanille empieza el juego como un personaje con magia elevada y se va equilibrando a medida que éste avanza, aunque su parámetro de ataque mágico final solo es superado por el de Hope. Probablemente, Hope es mejor opción en muchas situaciones, pero la VIT superior y la exclusiva Necro de Vanille la convierten en un personaje muy interesante en ciertas batallas complicadas y combates para expertos.

Igual que ocurre con Sazh, su equipo hace que varíe mucho su rendimiento. Si estás pensando en un fin concreto cuando la desarrollas, busca el arma que más se ajuste a tus objetivos. Puede ser una atacante bastante fuerte en las primeras fases de crecimiento de su parámetro, pero, a largo plazo, será mejor que aproveches su alto nivel de magia.

Vías de desarrollo

Vanille empieza como excelente fulminadora, pero carece de habilidades de golpeo y hechizos con efectos en la zona como Electro++, Aqua+ y Aero++, lo cual es una pena. Sin embargo, será una excelente fulminadora en formaciones que requieran a dos.

Como obstructora, Vanille cuenta con todos los hechizos efectivos en fases iniciales del juego (AntiCoraza, AntiEscudo, Veneno y Deterioro; todos también en su forma con efectos en la zona), que son además las habilidades a las que la mayoría de enemigos son susceptibles. Su inconveniente principal es que no aprende hechizos más avanzados (como Freno, Amnesia, Dolor) que son habilidades esenciales para numerosos enfrentamientos posteriores de la aventura. En cambio, sí que posee el singular hechizo Necro. Éste provoca un daño considerable a un único objetivo aunque falle. Y mataría a un adversario susceptible instantáneamente si se hace bien. La mayoría de los enemigos gozan de inmunidad general ante su efecto principal, pero los que no, ofrecen interesantes oportunidades de aumento de potencia. Consulta la página 144 para más información.

Donde Vanille brilla de verdad es como sanadora. Rivaliza con Hope en este campo y su VIT más elevada supone que es menos probable que la incapacitan en ataques potentes. Si piensas usarla como superespecialista, hay poca diferencia entre esto y ser obstructora.

Desarrollo secundario

Vanille puede desbloquear la mayoría de estados beneficiosos en sus formas más potentes. Pero, desgraciadamente, es la única inspiradora que no puede usar Prisa. Obviamente, con su ataque físico y VIT relativamente bajos, no esperes que mejore o sobreviva si se usa como castigadora o protectora.



FANG

- **Roles principales:** castigador, protector, obstructor.
- **Roles secundarios:** fulminador, inspirador, sanador.



Visión general

Fang cuenta con el mayor ataque físico por naturaleza y, por tanto, es una experta en el tema. Es miembro clave del grupo por su participación en la historia principal, su amplia versatilidad y habilidad mejoran enormemente si se juega tras superar la historia.

Vías de desarrollo

Fang es una luchadora tan fuerte que castigador es la mejor forma de proceder para una especialización temprana. Un vistazo a su lista de autohabilidades nos confirma que tiene acceso a todas ellas. Como el camino del castigador es bastante menos complejo en cuanto a la toma de decisiones, Fang funciona genial como castigadora controlada por la IA para acompañar a un fulminador controlado por el jugador. Sus rutinas como IA están mejor equipadas para adaptarse a su velocidad y suelen cambiarse para aprovechar un Lance vertical y "hacer malabares" con miembros del grupo de batalla.

Si la empleas como líder en la última fase del juego y tras superar la historia, podrás usar su increíble ataque Longinus. Se trata de un golpe mortal que usa la bonificación por cadena para calcular su daño. Así que necesitas estar a tope para que merezca la pena.

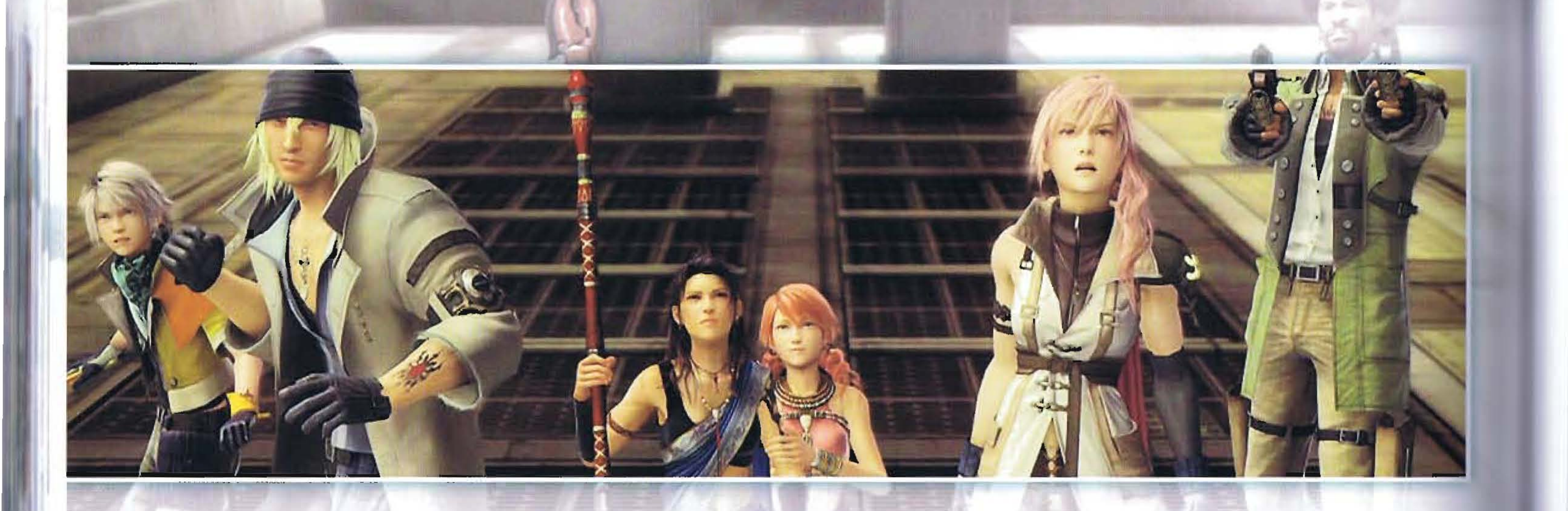
Aunque es una protectora menos temible que Snow, puede ir mejorando en su rol durante la historia principal. Sin embargo, es su capacidad como obstructora lo que la confirma como compañera ideal de Lightning y Hope en tu grupo base. Finalmente, Fang obtiene habilidades potentes para acabar con enemigos más fuertes, es decir, su valor aumenta con el paso del tiempo.

Desarrollo secundario

Y una sorpresa para quienes esperen que los roles secundarios de Fang sean inferiores para compensar su habilidad natural en las disciplinas fundamentales: resulta que también es una buena fulminadora, a la que solo le faltan Piro++, Hielo++ y Electro++. Puede conseguir todos los tipos de ataque elementales y las cuatro habilidades de "golpeo". Si la conviertes en su cuarta disciplina, no habrá nada en todo el juego que no pueda destrozar con efectividad.

No destaca como inspiradora, pero Prisa, Bravura+, Fe+, Coraza+ y Escudo+ son bastante útiles para la mayoría de las batallas. En el peor de los casos, puede incluso conseguir Lázaro y curar a un compañero que esté K.O. como sanadora, seguramente como personaje secundario en un cambio a la formación Lakshmi.







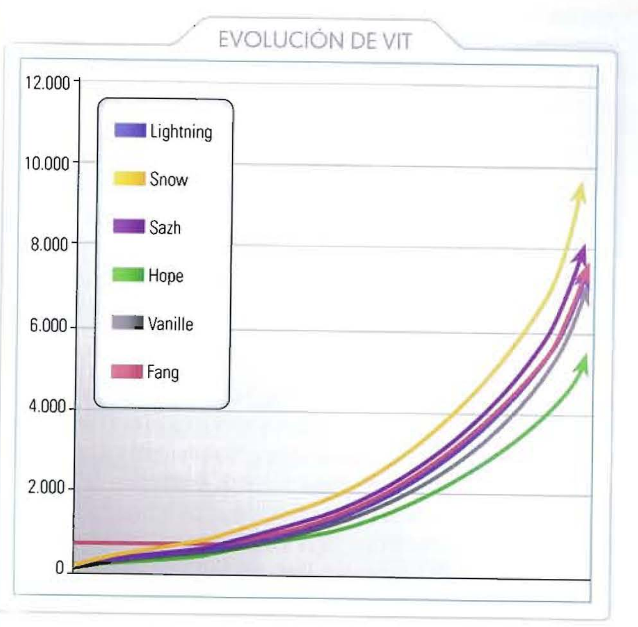
COMPARACIONES DE PERSONAJES

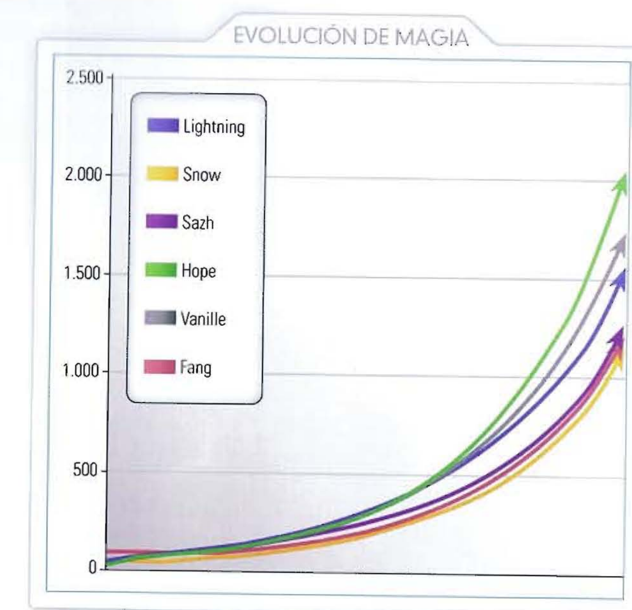
Hemos preparado la siguiente comparativa visual de todos los protagonistas en una partida normal para ayudarte a decidir con qué personajes jugar o cómo especializar a los miembros de tu grupo. La tabla y los gráficos muestran la evolución de cada personaje en cuanto a los tres atributos principales: VIT, ataque físico y magia. La información se basa en un recorrido estándar y directo por el juego principal, sin aumentos de potencia y con niveles de modificación de equipo "medios".

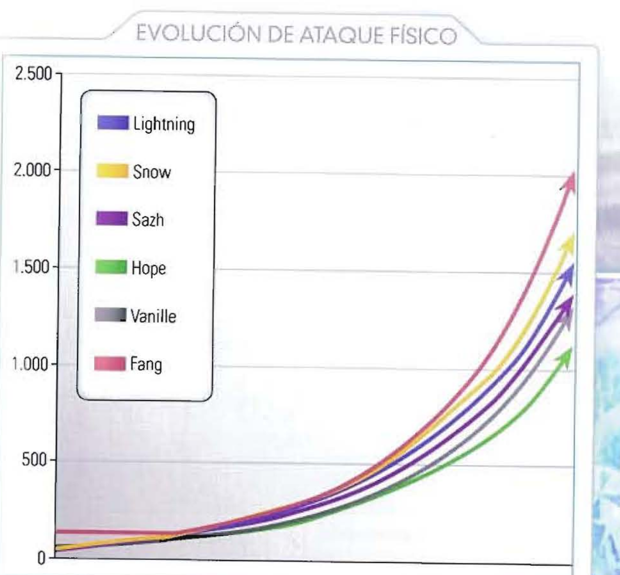
También te resultará útil leer el capítulo Inventario para conocer las mejoras específicas de cada arma o los atributos que pueden mejorar el rendimiento de cada jugador en sus roles más fuertes.

DESARROLLO DE PARÁMETROS

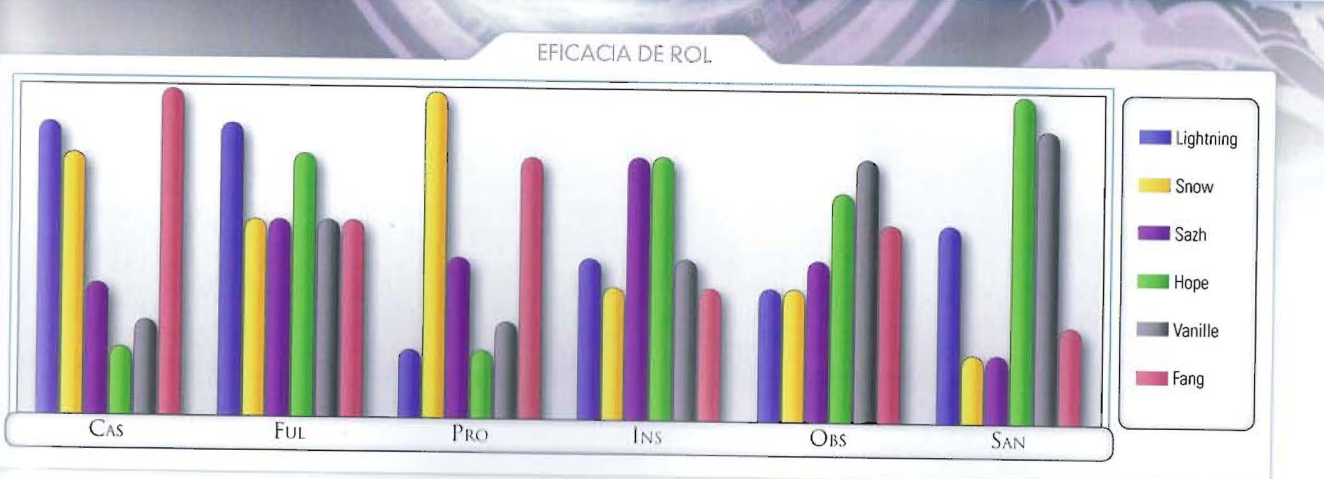
		Inicio del juego	Vestigio de Paals	Cumbres Infames	Floresta de Sunleth	Palumpolum	El Palamecia	Quinta Arca	La Estepa de Archylte	Mah'habara	Torre de Taejin	Oerba	Eden, sede del Sanctum	Cuna del Huérfano	Final del juego
Lightning	VIT	200	300	389	505	656	851	1.104	1.433	1.860	2.415	3.135	4.069	5.281	7.603
	Ataque físico	30	55	70	101	137	184	245	318	409	526	676	869	1.118	1.560
	Magia	30	45	60	101	137	184	245	318	409	526	676	869	1.118	1.560
Snow	VIT	350	450	584	758	983	1.276	1.626	2.037	2.552	3.197	4.006	5.112	6.635	9.551
	Ataque físico	32	57	72	113	152	201	261	334	433	562	730	949	1.233	1.718
	Magia	22	30	37	58	79	106	141	184	245	326	434	584	796	1.142
Sazh	VIT	220	320	416	550	739	993	1.335	1.730	2.168	2.716	3.403	4.342	5.636	8.113
	Ataque físico	27	42	62	98	130	169	219	278	353	449	572	729	962	1.354
	Magia	30	45	59	95	127	167	214	269	339	427	539	680	892	1.245
Hope	VIT	170	270	338	423	540	701	893	1.119	1.428	1.854	2.407	3.067	3.843	5.439
	Ataque físico	26	41	52	83	98	131	170	218	283	368	478	621	806	1.128
	Magia	32	47	55	92	134	175	228	295	402	561	785	1.072	1.429	2.033
Vanille	VIT	-	300	376	480	623	809	1.031	1.316	1.708	2.217	2.878	3.736	4.937	7.227
	Ataque físico	-	41	52	73	97	127	168	224	298	397	529	705	940	1.338
	Magia	-	47	75	108	141	184	241	316	415	545	716	942	1.241	1.745
Fang	VIT	-	-	-	-	750	940	1.199	1.557	2.021	2.624	3.406	4.341	5.439	7.697
	Ataque físico	-	-	-	-	140	183	239	318	427	575	775	1.048	1.420	2.036
	Magia	-	-	-	-	90	118	155	206	276	372	502	671	885	1.251

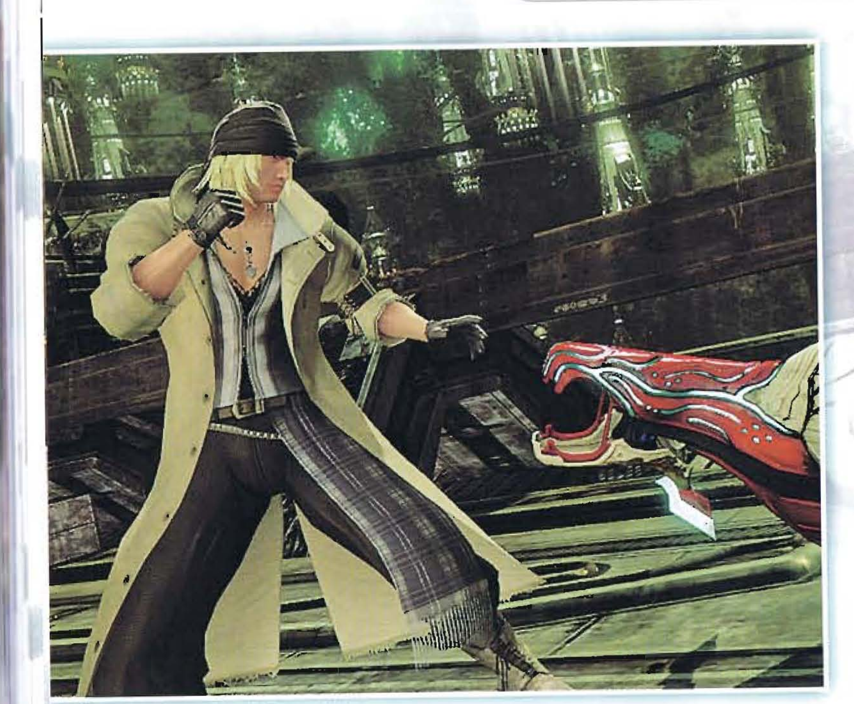












En esta sección, examinaremos las habilidades que pueden desbloquearse con la progresión en el Cristarium en los seis roles. Hablando en términos generales, hay dos formas de habilidades: las acciones que pueden añadirse a la lista de órdenes manualmente y las autohabilidades que la IA ejecuta automáticamente.

Antes de continuar, deberíamos detenernos un momento a clarificar las autohabilidades sensibles al contexto que operan durante los combates. Estas mejoras pasivas o habilidades avanzadas las aplica la IA de combate cuando es apropiado hacerlo, incluso cuando eliges acciones manualmente mediante el menú de Habilidades. Por ejemplo, si un enemigo ha sido aturdido, la primera instrucción de ataque en la lista de órdenes de un castigador bien entrenado cambiará de manera automática a Lance vertical.

Una vez hayas acometido una lista de órdenes, la IA interpretará tus órdenes y comprobará qué autohabilidades son de aplicación y supondrán un beneficio en la situación actual. Mientras muchas de éstas operan de modo transparente en segundo plano, actuando como refuerzos sutiles de la actuación de tu equipo, merece la pena familiarizarse con las condiciones de activación de ciertas autohabilidades. Si necesitas usar Lance vertical contra un enemigo aturdido para darte un respiro de ataques potentes, una lista de órdenes llena de la habilidad Ruina no es la mejor opción.

HABILIDADES DEL PROTECTOR

El rol de protector emplea las habilidades de un modo único. Tras haber seleccionado una lista de órdenes, cada habilidad permanece activa durante un rato, hasta que su efecto expira y comienza la siguiente acción. Esto seguirá siendo así hasta que se hayan usado todos los segmentos de la barra BTC. Como líder del grupo, la mejor táctica consistirá en crear una larga lista de acciones del mismo tipo para formar una defensa efectiva. En caso de que cambien las circunstancias, podrás cancelar las órdenes en cualquier momento.

Nombre	Coste BTC	Notas	Lightning	Snow	Sazh	Hope	Vanille	Fang
Evasión	AUTO	Permite al usuario evitar los ataques enemigos. Se puede mejorar con accesorios específicos.	✓	✓		✓		✓
Corte plano	AUTO	De manera ocasional, se realizan contraataques tras esquivar acciones ofensivas. Fang puede mejorar esta habilidad equipando un arma con la propiedad especial Revancha↑.	✓	✓		✓		✓
Barrera en apuros	AUTO	Refuerza la resistencia física y mágica cuando la VIT es baja. Puede mejorarse si se usan accesorios para los momentos peliagudos (como los que activa¿n habilidades), la habilidad extra Esfuerzo postrero y las armas de Snow que cuenten con la propiedad especial Barrera↑.	✓	✓	✓	✓		✓
Barrera zonal	AUTO	Reduce el daño que reciben los aliados cercanos cuando el protector es el objetivo de un ataque con efecto de zona.	✓	✓	✓			✓
Último estertor	AUTO	Si la VIT está por encima de una cuota dada, el protector retiene 1 VIT tras un ataque que, de otro modo, lo habría dejado K.O. Es de enorme importancia una vez desbloqueada, y ofrece la oportunidad de hacer un cambio instantáneo a Lakshmi.	✓	✓		✓	✓	✓
Provocación	1	Atrae la atención de todos los enemigos al alcance durante 50 segundos, con un 45% de probabilidad de éxito contra cada uno. Sabrás contra qué enemigos ha surtido efecto porque éstos tendrán un triángulo de peligro sobre sus cabezas.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ilusión óptica	1	Defiende con una alta probabilidad de esquivar ataques enemigos.	✓			✓		
Reto	1	Se trata de una mejora de Provocación, dirigida a un solo enemigo con una base de éxito del 99% y una duración de 150 segundos.		✓	✓			✓
Venganza	1	Se ejecuta un contraataque tras defender; y produce daño aumentado si el protector ha sufrido ataques de manera regular.		✓	✓	✓		✓
Desquite	1	Se ejecuta un contraataque tras defender; y produce daño que viene determinado por el tiempo durante el cual el protector ha mantenido una posición defensiva.		✓		✓	✓	✓
Guardia férrea	1	Es una postura fuerte y puramente defensiva, con una resistencia física y mágica aumentada cada vez que se ataca al protector.		✓	✓		✓	✓
Guardia vital	1	Defiende mientras se recupera VIT de manera gradual. Esto puede suponer menos cambios de formación para fines curativos.		✓			✓	✓



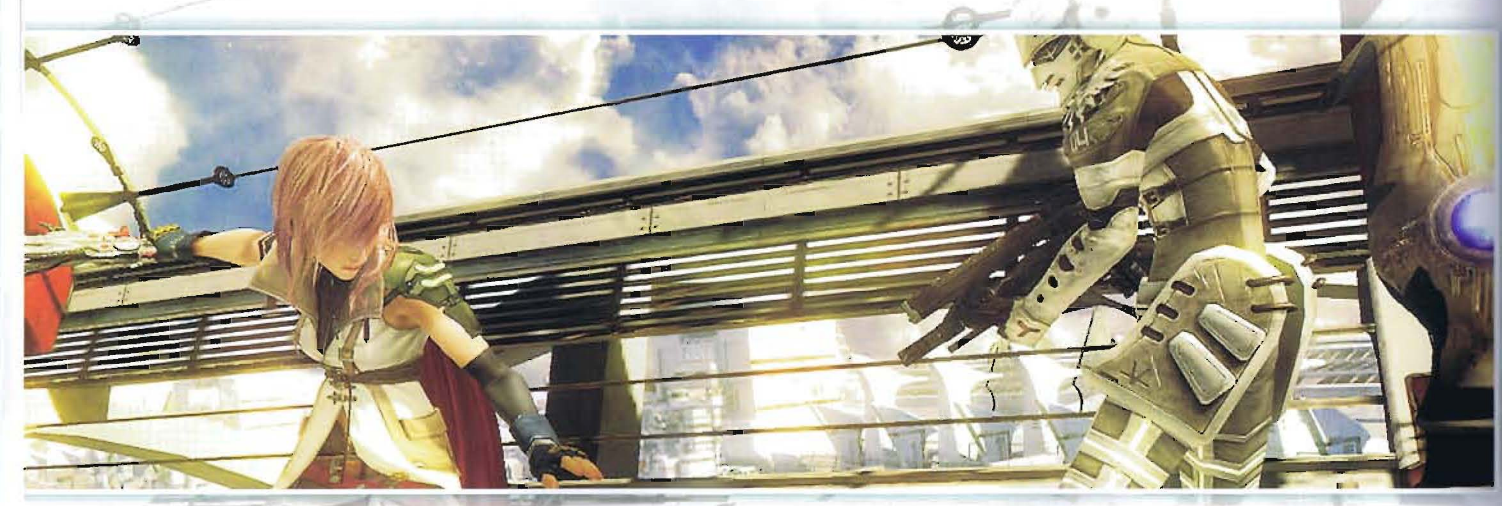
HABILIDADES DEL CASTIGADOR

Nombre	Coste BTC	Notas	Lightning	Snow	Sazh	Hope	Vanille	Fang
Primer eslabón	AUTO	Si la barra de cadena del enemigo está vacía cuando se produzca el ataque del castigador, Primer eslabón fortalecerá el golpe y producirá un mayor daño.	✓	✓	✓			✓
Remate Aspir	AUTO	Recarga un segmento de la barra BTC tras matar a un enemigo. Obtendrás un segmento de la barra BTC por cada enemigo que mates, así que esto te será de mayor utilidad cuando tu grupo adquiera ataques con efecto en la zona.	✓	✓	✓	✓		✓
Aspir cruel	AUTO	Carga ligeramente la barra BTC cuando un personaje ataca a un objetivo que sufre estados alterados. Cuando comiences a usar un obstructor, los miembros del grupo con esta autohabilidad serán más efectivos contra enemigos afectados.	✓			✓	✓	✓
Lance vertical	AUTO	Se usa de manera automática cuando se selecciona la orden de ataque contra un enemigo aturdido. Si cambias movimientos sobre un rival mientras éste se encuentra en el aire, podrás darle más golpes, jugar con él.	✓	✓				✓
Impacto zonal	AUTO	Es un modo de crear cadenas: permite a los fulminadores aumentar la barra de cadena y a los castigadores reducir el ritmo de reducción de la cadena.	✓	✓		✓		✓
Apisonadora	AUTO	Mejora la orden de ataque estándar del castigador cuando un enemigo se está recuperando de un aturdimiento.	✓	✓				✓
Golpe a traición	AUTO	Mejora los ataques normales cuando un rival no aturdido no elige como objetivo a un miembro del grupo con esta habilidad. Trabajar junto a un protector aumenta la probabilidad de obtener una bonificación de Golpe a traición de modo regular.	✓	✓			✓	✓
Azote	AUTO	Mejora el ataque estándar del castigador cuando un enemigo está a punto de recuperarse de un aturdimiento.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Cadena	AUTO	Aumenta la cantidad por la que un ataque incrementa la bonificación por cadena de un enemigo aturdido; lo que aumenta a su vez el daño de los siguientes golpes mientras permanezca aturdido.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Remate	AUTO	Acaba al instante con un objetivo con baja VIT.		✓			✓	✓
Alto voltaje	AUTO	Aumenta el ataque físico y el ataque mágico cuando la VIT es alta. Puedes mejorar este efecto con equipo que proporcione la habilidad extra Plena forma.		✓	✓		✓	✓
Ataque	1	Es el movimiento de ataque básico del castigador. La estadística de ataque físico determina el nivel de daño infligido. Si un objetivo no está al alcance, el castigador podrá acercarse para llevar a cabo el ataque. Los jugadores más aventajados podrán explotar esta característica para dividir a un grupo que se encuentre en formación cerrada y esté sufriendo ataques con efecto en la zona. (Ejemplo: usar un único ataque de castigador para acercar a Fang a un enemigo poderoso y alejarla de los aliados al inicio del combate. Luego, cambiar a una formación donde actúe como protectora).	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Golpe circular	2	Inflige daño a todos los enemigos al alcance. Es mejor usarla contra adversarios que se encuentren en o cerca del centro de grupos de enemigos muy concentrados. Es muy efectiva cuando se emplea para aturdir a múltiples enemigos tras un ataque por sorpresa.	✓	✓	✓	✓		✓
Ruina	1	Inflige daño no elemental a un solo objetivo. Es efectiva contra enemigos resistentes a ataques físicos o vulnerables a la magia. También es eficaz contra rivales que están lejos, en el aire o que se mueven rápido. Los proyectiles de Ruina fijan un objetivo de manera automática y no necesitan de un castigador para moverse.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ruina+	3	Tiene los mismos efectos que Ruina, pero actúa como una modificación de efecto en la zona más poderosa. Ruina+ puede interrumpir acciones enemigas y acabar con rivales más pequeños o con rivales aturdidos en el aire.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Longinus	Todos	Solo la posee Fang. Libera un poderoso golpe con un daño que viene determinado por la bonificación por cadena actual; cuanto más alto sea el porcentaje, más efectivo será. Sin embargo, reinicia tu progreso de cadena, así que es mejor usarla como movimiento final o justo antes de que acabe un aturdimiento.						✓
Puño feroz	Todos	Es igual que Longinus, pero solo la posee Snow.		✓				



HABILIDADES DEL FULMINADOR

Nombre	Coste BTC	Notas	Lightning	Snow	Sazh	Hope	Vanille	Fang
Alta tensión	AUTO	Refuerza el efecto de la bonificación por cadena cuando la VIT es alta. Es similar a la autohabilidad Alto voltaje de los castigadores, pero es aún más útil para un fulminador.	✓	✓		✓		✓
Acción conjunta	AUTO	Refuerza la bonificación por cadena por cada aliado que tenga como objetivo al mismo rival. Usa formaciones con más de un fulminador para sacarles el mayor provecho a sus efectos, en especial Aquelarre (tres fulminadores).	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aspir	AUTO	Carga ligeramente la barra BTC tras atacar a un objetivo aturdido. Será de mayor eficacia cuando tu fulminador adquiera magia con efecto en la zona, en especial en situaciones en las que ejecutes ataques por sorpresa contra grupos numerosos.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Piro	1	Inflige daño de fuego al objetivo.	✓		✓	✓	✓	✓
Piro+	2	Inflige daño de fuego a los objetivos al alcance.	✓		✓	✓	✓	✓
Piro++	3	Inflige daño de fuego a los objetivos dentro de un amplio radio de acción.			✓	✓	✓	
Hielo	1	Inflige daño de frío al objetivo.	✓	✓		✓	✓	✓
Hielo+	2	Inflige daño de frío a los objetivos al alcance.	✓	✓		✓	✓	✓
Hielo++	3	Inflige daño de frío a los objetivos dentro de un amplio radio de acción.		✓		✓	✓	
Electro	1	Inflige daño de rayo al objetivo.	✓		✓	✓	✓	✓
Electro+	2	Inflige daño de rayo a los objetivos al alcance.	✓		✓	✓	✓	✓
Electro++	3	Inflige daño de rayo a los objetivos dentro de un amplio radio de acción.	✓		✓	✓		
Aqua	1	Inflige daño de agua al objetivo.	✓	✓		✓	✓	✓
Aqua+	2	Inflige daño de agua a los objetivos al alcance.	✓	✓		✓	✓	✓
Aqua++	3	Inflige daño de agua a los objetivos dentro de un amplio radio de acción.		✓		✓		✓
Aero	1	Inflige daño de aire al objetivo y lo aturde temporalmente.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aero+	3	Inflige daño de aire a los objetivos al alcance, lanzándolos lejos por los aires.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aero++	5	Inflige daño de aire a los objetivos dentro de un amplio radio de acción y los lanza por los aires con un tornado.			✓	✓		✓
Golpe ardiente	1	Ejecuta un ataque físico contra un enemigo con un golpe imbuido de fuego, frío, rayo o agua. Lo más importante sobre las habilidades de los cuatro elementos usadas como armas es que usan las estadísticas de ataque físico de fulminador para calcular el daño, no el ataque mágico. Esto vendrá muy bien a personajes como Lightning, Snow y, más tarde, Fang.	✓		✓			✓
Golpe gélido	1		✓	✓				✓
Golpe fulmíneo	1		✓		✓			✓
Golpe acuoso	1		✓	✓				✓
Andanada	Todos	Esta habilidad reúne numerosos ataques en un asalto concentrado, y aumenta la barra de cadena y las bonificaciones por cadena. Es eficaz contra rivales duros, en particular contra aquellos con una gran Resistencia a cadenas. Si tienes activa Prisa, podrás repetir esta habilidad especial varias veces antes de que se recupere el enemigo aturdido.	✓					
Desperado	Todos	Es el equivalente de Andanada para Sazh.			✓			
Último recurso	Todos	Es el equivalente de Andanada para Hope.				✓		





HABILIDADES DEL OBSTRUCTOR

Si quieres ver una lista detallada de los estados alterados y sus efectos, consulta la página 143. Ten en cuenta que los hechizos de los obstructores tienen una probabilidad de éxito base, y en ésta influyen varios factores: la susceptibilidad del objetivo al estado alterado, la bonificación por cadena, la habilidad Aguante, el nivel de rol de quien los lanza; el hecho de que la persona que los lanza lleve un arma con Debilitación o con Interferencia (I = x1,2, II = x1,4); y, finalmente, si el objetivo posee la protección de Velo (x0,5).

Nombre	Coste BTC	Notas	Lightning	Snow	Sazh	Hope	Vanille	Fang
Mala racha	AUTO	Alarga la duración del estado alterado del enemigo una vez que se inflige éste.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
AntiCoraza	1	Reduce la resistencia física de un objetivo y produce daño mágico, con lo que aumenta los ataques del castigador y el Golpe circular (pero no Ruina o Ruina+), y los ataques de golpes del fulminador (pero no los hechizos). Base de éxito: 40%.	✓		✓		✓	✓
AntiCoraza+	3	Reduce la resistencia física y produce daño mágico dentro de un amplio radio de acción. Base de éxito: 30%.	✓			✓	✓	
AntiEscudo	1	Reduce la resistencia mágica y produce daño mágico al objetivo, con lo que aumenta el nivel de daño infligido por los hechizos de los fulminadores, así como las habilidades de castigador Ruina y Ruina+. Base de éxito: 40%.	✓		✓		✓	✓
AntiEscudo+	3	Reduce la resistencia mágica y produce daño mágico dentro de un amplio radio de acción. Base de éxito: 30%.	✓			✓	✓	
Bío	1	Envenena al objetivo y produce daño mágico. Base de éxito: 30%.	✓		✓		✓	
Bío+	3	Envenena y produce daño mágico a los objetivos dentro de un amplio radio de acción. Base de éxito: 24%.	✓			✓	✓	
Aquiles	1	Reduce la resistencia elemental del objetivo y produce daño mágico. Es uno de los hechizos más útiles de las últimas fases del juego. En algunos combates, puede que merezca la pena asignar a tu obstructor al puesto de líder para priorizar su uso. Base de éxito: 30%.	✓		✓		✓	✓
Aquiles+	3	Reduce la resistencia elemental y produce daño mágico dentro de un amplio radio de acción. Base de éxito: 24%.	✓			✓	✓	
Freno	1	Reduce el ritmo de recarga de la barra BTC del objetivo y produce daño mágico. Es un hechizo de mucha utilidad para reducir el ritmo de ataque de un enemigo, y funciona en una gran parte de los rivales. Algunos de los objetivos más poderosos se verán ralentizados, lo que disminuirá la cantidad de daño que pueden infligir durante el curso de un largo combate. Base de éxito: 30%.		✓	✓			✓
Freno+	3	Reduce el ritmo de recarga de la barra BTC y produce daño mágico dentro de un amplio radio de acción. Base de éxito: 24%.		✓		✓		✓
Nébula	1	Impide que el objetivo pueda usar habilidades y produce daño mágico. Es una manera estupenda de silenciar a los enemigos que utilizan ataques mágicos. Base de éxito: 20%.		✓	✓		✓	✓
Nébula+	3	Impide que los enemigos lancen hechizos y produce daño mágico dentro de un amplio radio de acción. Base de éxito: 15%.		✓		✓		✓
Algia	1	Impide que el objetivo use sus habilidades físicas y produce daño mágico. Algia es la contrapartida física de Nébula. Base de éxito: 20%.		✓	✓		✓	✓
Algia+	3	Impide que los enemigos usen sus habilidades físicas y produce daño mágico dentro de un amplio radio de acción. Base de éxito: 15%.		✓		✓		✓
Óminus	1	Hace que el objetivo sea más vulnerable a las "interrupciones" cuando lo atacan, con lo que aumenta la probabilidad de que las habilidades en cola se retrasen o que incluso se cancelen. También reduce la probabilidad de que el objetivo interrumpa acciones del grupo rival. Base de éxito: 20%		✓	✓			✓
Óminus+	3	Hace que los objetivos dentro de un amplio radio de acción sean más propensos a las interrupciones, y produce daño mágico. También reduce la probabilidad de que los objetivos interrumpan acciones del grupo rival. Base de éxito: 15%.		✓		✓		✓
Laxus	1	Aturde al objetivo y produce daño mágico. Se trata de un hechizo paralizante. Base de éxito: 30%.		✓	✓			✓
Laxus+	3	Aturde y produce daño mágico dentro de un amplio radio de acción. Base de éxito: 24%.		✓		✓		✓
Antimagia	2	Cancela los estados beneficiosos más recientes del objetivo y produce daño mágico. Es muy útil en enfrentamientos contra enemigos que aumentan sus habilidades naturales con estados beneficiosos, aunque solo elimina uno cada vez que se lanza. Base de éxito: 100%.			✓	✓	✓	✓
Necro	Todos	Solo la posee Vanille. Produce daño casi siempre, pero la probabilidad de matar a los enemigos al instante es del 1%. Hay diversos modos de mejorar su efectividad ◆ Lanzar Aguante, Prisa y Fe a Vanille. ◆ Lanzar Maldición al objetivo deseado. ◆ Equiparla con Belladona (o con sus equivalentes modificados). ◆ Defenderla con un protector para evitar interrupciones. ◆ Equiparla con accesorios para obtener la habilidad extra Velocidad BTC. ◆ Aumentar la bonificación por cadena y el nivel de rol de Vanille como obstructora					✓	

HABILIDADES DEL INSPIRADOR

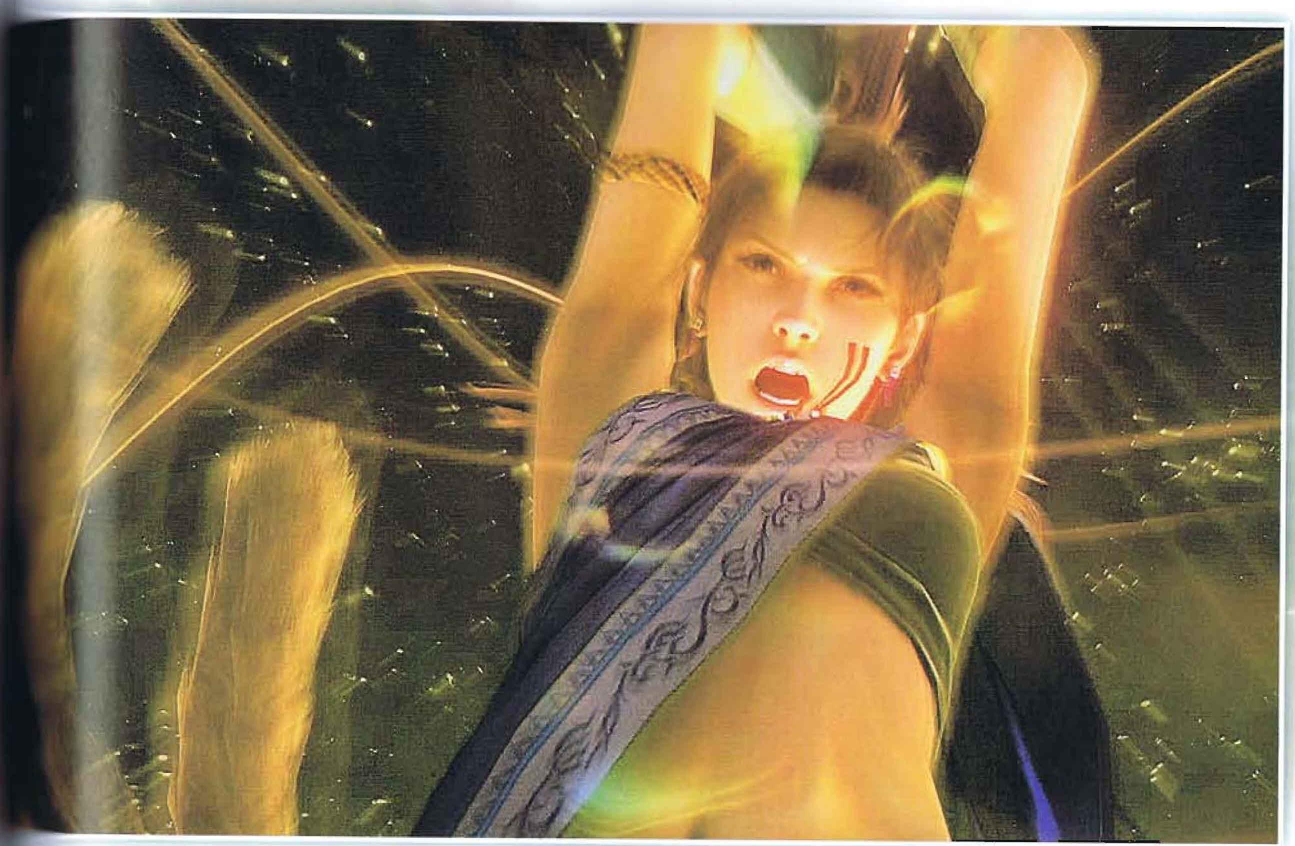
Consulta la página 142 para obtener más información sobre los estados beneficiosos.

Nombre	Coste BTC	Notas	Lightning	Snow	Sazh	Hope	Vanille	Fang
Buena racha	AUTO	Alarga la duración de los estados beneficiosos existentes de un objetivo una vez que ha obtenido nuevos. Es fundamental desde el punto de vista táctico, ya que te permite aprovechar al máximo los estados beneficiosos de manera regular.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Bravura	2	Aumenta el ataque físico del objetivo. Hace que los ataques físicos inflijan más daño.	✓	✓	✓	✓		
Bravura+	2	Aumenta de manera significativa el ataque físico del objetivo durante un breve período de tiempo.					✓	✓
Fe	2	Aumenta las estadísticas de ataque mágico del objetivo. Funciona del mismo modo que Bravura, pero se usa sobre todo para incrementar la fuerza de los hechizos de los fulminadores y la capacidad curativa de los sanadores. Aparte, ofrece un refuerzo a los castigadores que usan Ruina y Ruina+.	✓	✓	✓	✓		
Fe+	2	Aumenta de manera significativa el ataque mágico del objetivo durante un breve período de tiempo.					✓	✓
Prisa	2	Acelera el ritmo de recarga de la barra BTC del objetivo. Es uno de los hechizos más útiles, y es esencial durante la última fase del juego.	✓	✓	✓	✓		✓
Aguante	2	Aumenta la probabilidad de que un objetivo interrumpa acciones enemigas, y reduce la probabilidad de que retroceda al sufrir un ataque. Contrarresta los efectos de Maldición, y aumenta la tasa de éxito de muchas habilidades. Puede ser especialmente efectivo si se usa con un obstructor.	✓	✓	✓		✓	
Don de Fuego	2	Estos hechizos añaden los atributos fuego, frío, rayo o agua a los ataques del objetivo. Es un modo estupendo de explotar las debilidades elementales del rival.	✓		✓	✓		
Don de Frío	2		✓		✓	✓		
Don de Rayo	2		✓		✓	✓		
Don de Agua	2		✓		✓	✓		
Coraza	2	Aumenta de manera significativa la resistencia del objetivo a los ataques físicos.	✓	✓	✓	✓		
Coraza+	2	Aumenta de manera significativa la resistencia física del objetivo durante un breve período de tiempo.					✓	✓
Escudo	2	Aumenta de manera significativa la resistencia del objetivo a los ataques mágicos.	✓	✓	✓	✓		
Escudo+	2	Aumenta de manera significativa la resistencia mágica del objetivo durante un breve período de tiempo.					✓	✓
AntiFuego	2	Estos estados beneficiosos incrementan la resistencia del objetivo a los elementos fuego, frío, rayo y agua.			✓	✓	✓	
AntiFrío	2				✓	✓	✓	
AntiRayo	2				✓	✓	✓	
AntiAgua	2				✓	✓	✓	
Velo	2	Duplica la resistencia del objetivo a los estados alterados. Se trata de una habilidad importante cuando te enfrentas a rivales que suelen infligirlos. Contra tales enemigos, merece la pena usar un inspirador como líder de grupo y lanzar Velo y Aguante cuando dé comienzo el combate.				✓	✓	✓

HABILIDADES DEL SANADOR

Nombre	Coste BTC	Notas	Lightning	Snow	Sazh	Hope	Vanille	Fang
Cura	1	Recupera la VIT del objetivo. El valor de recuperación de Cura depende del nivel de rol y de las estadísticas de ataque mágico del sanador. Por ello, Hope y Vanille son muy buenos en dicho rol.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Cura+	2	Recupera la VIT de todos los objetivos aliados al alcance.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Salud	1	Salud recupera más VIT cuando un personaje se encuentra gravemente herido, pero menos si su salud es casi perfecta (en ese caso, Cura es más eficaz en términos de coste BTC por puntos de VIT repuestos).		✓	✓	✓	✓	
Salud+	2	Es igual que Salud, pero se usa en todos los objetivos aliados al alcance.				✓	✓	
Esna	2	Elimina los estados alterados infligidos recientemente al objetivo.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Lázaro	3	Revive a un aliado caído. La recuperación de salud es relativamente baja, así que debes estar preparado para realizar hechizos curativos después.	✓			✓	✓	✓





Las habilidades PT se pueden usar mientras el menú de Batalla sea visible (sin coste BTC), con tu selección de habilidades gobernada por la elección del líder (y, por supuesto, por tu progreso en el Cristarium). Cada habilidad PT posee un coste en puntos tácticos, así que hay un límite natural a la frecuencia con que podrás usarlas.

Invocación (3 PT)

Se usa para invocar al eidolón del líder del grupo al combate. Consulta la página 196 para obtener más información.

Libra (1 PT)

Se emplea para revelar información sobre las características clave de un rival, lo cual es muy útil si sospechas que posee complicadas combinaciones de fuerzas y debilidades. Por norma general, habrá que usar Libra dos veces para desbloquear información sobre un nuevo enemigo. A esta habilidad PT (y al objeto Lente Libra) se le da su mejor uso durante los combates contra los jefes y los objetivos poderosos, donde podría ser fundamental conocer sus vulnerabilidades a los elementos. En el caso de los enemigos más débiles, verás que las entradas de la página Datos de enemigos se completan automáticamente tras unos cuantos enfrentamientos.

Ultracura (2 PT)

Revive a los aliados caídos y recupera la VIT de todos los miembros del grupo, una gran habilidad PT para las emergencias.

Seísmo (1 PT)

Es tu única magia imbuida con el elemento tierra y ataca a todos los enemigos en un amplio radio. Aunque no produce un gran daño, su verdadero propósito es aturdir de manera instantánea a múltiples enemigos tras asegurar un ataque por sorpresa. También puede emplearse para mantener las cadenas si usas una formación sin buenos atacantes (como Lakshmi). Ten en cuenta que los enemigos que se encuentran en el aire suelen ser inmunes a Seísmo.

Antimagia+ (1 PT)

Antimagia+ elimina de manera instantánea todos los efectos de estado activos en el combate, con lo que desaparecen los estados alterados y los estados beneficiosos de enemigos y aliados. Si tu grupo se ve afectado por un potente cóctel de estados alterados (sobre todo si está paralizado por Dolor y silenciado por Nébula), esta habilidad PT puede ser tu última oportunidad de salvación. Pero cuidado, porque podría, del mismo modo, eliminar estados alterados de los enemigos. Si no tienes problemas de PT, es mejor realizar una invocación. También deberías tener en cuenta que ciertos enemigos son inmunes a Antimagia y no se verán afectados por esta habilidad PT. Además, mantendrán los estados beneficiosos y los estados alterados.

Paro+ (1 PT)

Reinicia las barras BTC del grupo y del rival. Esto te salvará la vida si el enemigo está preparando un ataque especial que podría matar o debilitar seriamente a todo el grupo.



Las habilidades extra son mejoras que pueden activarse gracias a combinaciones especiales de equipo. El principio es sencillo: cada objeto del equipo del juego pertenece a uno de los 29 grupos de extras (ocultos). Cuando te equipes con varios objetos del mismo grupo (o del mismo tipo), activarás una habilidad extra. Esta mejora aparecerá bajo la lista de habilidades pasivas del personaje en las pantallas de condición y equipo.

Tantos las armas como los accesorios pueden pertenecer a grupos de extras, así que un personaje puede tener hasta cinco objetos con contribución activa a las habilidades extra, con un máximo de dos habilidades extra al mismo tiempo. Aunque contarás con más refuerzos durante la aventura principal, te darás cuenta de que las mejoras más potentes y efectivas estarán disponibles solo en las últimas fases del juego.

LISTA DE HABILIDADES EXTRA

Grupo de extras	Objetos que combinar		Habilidad extra				Descripción
	Armas	Accesorios	2 objetos	3 objetos	4 objetos	5 objetos	
Alta VIT	El Caballero, El Noble, Báculo curativo y Cayado médico	Aro de hierro y Aro de mitrilo	Plena forma				Aumenta el daño infligido a los enemigos cuando la VIT es superior al 90%. Combina esto con accesorios que permitan al personaje golpear con rapidez una vez que comience el combate (como Paño madrugador) para usar esta bonificación frente a enemigos que pueden reducir la VIT de los miembros del grupo en un 10%, aproximadamente. Otro modo de aprovechar esta habilidad es elegir una formación que cuente siempre con un sanador. Con esto podrías infligir un daño aumentado a enemigos casi imposibles de aturdir. Naturalmente, los ataques por sorpresa siempre vienen bien.
Baja VIT	Revitalizador, Pacificador, El Rebelde, El Guerrero, Cortavientos, Rasgacielos, Mistilteinn y Bastón de Erinia	Aro de carbono	Esfuerzo postrero				Aumenta el daño infligido a los enemigos cuando la VIT es inferior al 10%. Mantener una VIT tan baja es muy arriesgado y nada recomendable para un líder de grupo, pero puede funcionar con un protector. Lo que es más, los personajes más fuertes como protectores (Snow y Fang) poseen alto nivel de VIT, por lo que el 10% en su caso es un margen más seguro que el de los otros; en especial, cuando su desarrollo se encuentra en un estado muy avanzado.
Defensa física	Hoja candente, Gladius Flamberge, Sable embrujado, Oso salvaje, Orgullo feroz, Círculo de poder, Gurú marcial, Ninurta, Jatayu, Tiracuerdas, Caña de cazar, Espontón y Guja	Aro de plata, Aro de platino, Brazal de poder, Brazal de lucha, Brazal de guerra, Mitones de poder, Cinto negro, Cinto de combate, Cinto de adalid, Amuleto físico, Talismán físico, Amuleto de héroe y Talismán heroico	Daño físico: 5	Daño físico: 10	Daño físico: 20	Daño físico: 30	Rechaza los primeros 5, 10, 20 y 30 puntos de daño de ataques físicos. En este grupo de extras tienen cabida numerosas armas. Esto significa que puede que solo necesites un accesorio, incluso uno tan rudimentario como el Aro de plata para adquirir Daño físico. Además, esta habilidad será más útil en las primeras fases del juego, cuando los personajes todavía cuenten su cantidad de VIT en cientos, no en miles. Su valor en las últimas fases del juego es innegable.
Defensa mágica	Carabina feérica, Carabina mística, Vega, Altair, Deneb, Canopo, Umbra, Astro rey, Ojo de halcón, Garra de águila, Vara perlada, Vara irisada, La Zarza, Bastón Orochi, Partesana, Rhomphaia, Lanza de castigo y Lanza de Moira	Aro de oro, Aro de diamante, Divisa de mago, Divisa de chamán, Divisa de brujo, Blasón mágico, Banda rúnica, Banda de bruja, Banda de Magus, Amuleto del espíritu, Talismán del alma, Amuleto de mago y Talismán arcano	Daño mágico: 5	Daño mágico: 10	Daño mágico: 20	Daño mágico: 30	Funciona como Daño mágico, pero rechaza los puntos de daño de ataques mágicos. Es mejor usarlo en las primeras fases del juego.
Reducción de daño	Pléyades, Híades, Rueda de muerte, Indomable, Malphas y Naberius	Aro de titanio y Aro adamantino	Daño -:5	Daño -:10	Daño -:15	Daño -:20	Funciona como Daño físico, pero rechaza los puntos de daño de todos los ataques. Cada arma de este grupo de extras tiene la desventaja VIT↓ Ataque↑ o VIT↓↓ Ataque↑, lo que deja a quien la empuña con una VIT muy reducida. Desde esta perspectiva, las bonificaciones de VIT de los aros y de la habilidad extra Daño - deberían contemplarse como un modo (poco efectivo) de compensar ese coste.
Físico definitivo	Simurgh, Tezcatlipoca, Lanza dragontina y Cuerno de dragón	Manopla de káiser	-	-	-	Repele daño físico	Impide todo daño físico, pero también excluye la recuperación mágica. Por ello, solo podrás sanar, curar los estados alterados y revivir al personaje relacionado con los objetos y los eidolones. Dado que esta habilidad extra requiere cinco objetos (incluida un arma), solo podrán adquirirla Hope y Fang.
Magia definitiva	Sello de ninfa, Gurú hechicero, Lanza chamánica y Alabarda herética	Insignia magistral	-	-	-	Repele daño mágico	Impide todo daño mágico, pero también excluye la curación mágica. Por ello, solo podrás sanar, curar los estados alterados y revivir al personaje relacionado con los objetos y los eidolones. Dado que esta habilidad extra requiere cinco objetos (incluida un arma), solo podrán adquirirla Snow y Fang. Es una habilidad de gran utilidad contra enemigos que no usan ataques físicos (como el raktavija con quien te toparás en las misiones 47 y 62).

Grupo de extras	Objetos que combinar		Habilidad extra				Descripción
	Armas	Accesorios	2 objetos	3 objetos	4 objetos	5 objetos	
Resistencia al fuego	-	Anillo del Fuego, Anillo pírico, Anillo volcánico, Pendiente fresco, Aretes antiFuego y Naipe del Fuego	Daño por fuego: +20%	Daño por fuego: +30%	Daño por fuego: +50%	-	Aumenta el daño infligido con el elemento correspondiente. Ten en cuenta que hay varios tipos de objetos con resistencia a los elementos dentro de cada grupo de extras. Cuando se combinan, algunos crean diversos efectos relacionados con el mismo elemento. La manera obvia de mejorar estas habilidades extra es que un inspirador use Don de Fuego, Don de Rayo, Don de Agua y Don de Frío en las armas del usuario. El otro modo es que un obstructor lance Aquiles para debilitar a un objetivo que use ataques elementales. El potenciador Daño de aire solo es destacable para los fulminadores; ya que Aero, Aero+ y Aero++ son los únicos vehículos para esta bonificación elemental. Por último, el refuerzo Daño de tierra solo puede explotarlo un líder de grupo que tenga la habilidad PT Seísmo. Es de poco valor.
Resistencia al elemento frío	-	Anillo del Frío, Anillo gélido, Anillo glacial, Pendiente térmico, Aretes antiFrío y Naipe del Frío	Daño por frío: +20%	Daño por frío: +30%	Daño por frío: +50%	-	
Resistencia al elemento rayo	-	Anillo del Rayo, Anillo voltaico, Anillo eléctrico, Pendiente aislante, Aretes antiRayo y Naipe del Rayo	Daño por rayo: +20%	Daño por rayo: +30%	Daño por rayo: +50%	-	
Resistencia al elemento agua	-	Anillo del Agua, Anillo húmedo, Anillo torrentoso, Pendiente seco, Aretes antiAgua y Naipe del Agua	Daño por agua: +20%	Daño por agua: +30%	Daño por agua: +50%	-	
Resistencia al elemento aire	-	Anillo del Aire, Anillo ventoso, Anillo huracanado y Naipe del Aire	Daño por aire: +20%	Daño por aire: +30%	Daño por aire: +50%	-	
Resistencia al elemento tierra	-	Anillo de la Tierra, Anillo telúrico, Anillo geológico y Naipe de la Tierra	Daño por tierra: +20%	Daño por tierra: +30%	Daño por tierra: +50%	-	
Resistencia a Fuerza↓	-	Guantes de Goliat y Guantes de rey	Duración de Fuerza↓: -20%	Duración de Fuerza↓ -40%	Duración de Fuerza↓: -60%	-	Reducen la duración de estados alterados específicos, así que no serán útiles contra enemigos que suelen lanzar un estado alterado particular. Con frecuencia, contarás con un inspirador que contrarrestará los estados alterados con sus estados beneficiosos opuestos, o contarás con un sanador listo para usar Esna. Por ello, es mejor que les des un mejor uso a las ranuras para accesorios. Aunque esto podría ser de enorme utilidad contra algunos de los enemigos más duros. Se puede combinar con una Efigie de la diosa para mejorar el efecto final.
Resistencia a Magia↓	-	Hebilla de cristal y Hebilla de tectita	Duración de Magia↓: -20%	Duración de Magia↓: -40%	Duración de Magia↓: -60%	-	
Resistencia a Defensa↓	-	Pulsera metálica y Pulsera cerámica	Duración de Defensa↓: -20%	Duración de Defensa↓: -40%	Duración de Defensa↓: -60%	-	
Resistencia a Espíritu↓	-	Dije calmante y Dije confortante	Duración de Espíritu↓: -20%	Duración de Espíritu↓: -40%	Duración de Espíritu↓: -60%	-	
Resistencia a Demora	-	Canica bonita y Bola brillante	Duración de Demora: -20%	Duración de Demora: -40%	Duración de Demora: -60%	-	
Resistencia a Veneno	-	Colgante de estrella y Colgante astral	Duración de Veneno: -20%	Duración de Veneno: -40%	Duración de Veneno: -60%	-	
Resistencia a Deterioro	-	Collar de perlas y Collar precioso	Duración de Deterioro: -20%	Duración de Deterioro: -40%	Duración de Deterioro: -60%	-	
Resistencia a Maldición	-	Estampa bendita y Estampa sagrada	Duración de Maldición: -20%	Duración de Maldición: -40%	Duración de Maldición: -50%	-	
Resistencia a Dolor	-	Funda antidolor y Funda matadolor	Duración de Dolor: -20%	Duración de Dolor: -40%	Duración de Dolor: -60%	-	
Resistencia a Amnesia	-	Capa blanca y Capa refulgente	Duración de Amnesia: -20%	Duración de Amnesia: -40%	Duración de Amnesia: -60%	-	
Resistencia a Postración	-	Ajorca iridiscente y Ajorca prístina	Duración de Postración: -20%	Duración de Postración: -40%	Duración de Postración: -60%	-	
Refuerzo	Aceleradora, Impulsora, Antares, Fomalhaut, Otshirvani y Urubutsin	Botas de Hermes, Botines raudos, Paño tempranero, Paño madrugador y Botas escurridizas	Velocidad BTC: +10%	Velocidad BTC: +15%	Velocidad BTC: +20%	Velocidad BTC: +30%	Aumenta la velocidad a la que se carga la barra BTC, y es una de las mejores habilidades extra con las que cuentas. Incluso al 10%, equivale a un ataque adicional por cada diez realizados, lo que podría suponer una enorme ventaja durante combates alargados. Esta habilidad acumula los efectos de Prisa para recargar la barra BTC a velocidad de vértigo. Con el arma adecuada, este accesorio podría convertir a Lightning en un instrumento de aniquilación de bonificaciones por cadena; en especial si cuentas con la habilidad Andanada.
Empatía	Hauteclaire, Durandal, Lionheart, Arma Arterna, Rígel, Polaris, Proción, Betelgeuse, Sol nocturno, Noche blanca, Alicanto, Caladrio, Eje celestial, Abraxas, Lanza de Nimrod y Venus	Fácil elección, Catálogo de caza, Faja temporal, Faja energética y Medallatriunfal	Aturdidor		Empatía/Refuerzo PT		"Aturdidor" es una mejora estupenda que, en ocasiones, completa al instante la barra de cadena del objetivo. Además, es barata, ya que solo necesita dos objetos. Su probabilidad de éxito es escasa, pero, como existe la posibilidad de que funcione con todos los ataques y dado que los combates largos tienen docenas de listas de órdenes individuales, el efecto podría darse con mayor frecuencia de la que piensas. Si esto sucede, el combate acabará en un abrir y cerrar de ojos. Naturalmente, deberías usa esta habilidad en un miembro del grupo que funcione como castigador o fulminador. "Empatía/Refuerzo PT" hace que sea más sencillo cargar las barras de PT y de Empatía durante el combate. Es una habilidad útil para reunir los PT necesarios para usar las habilidades PT, pero también para incrementar la barra de Empatía de tu eidolón. Los cuatro objetos necesarios pueden incluir accesorios que potencien la recuperación de PT mediante combates y muertes, y los efectos son acumulativos.
Efecto positivo	Spica, Sirio, Vidofnir, Hresvelgr, Belladonna, Bastón molbol, Pandora, Calamidad, Gae Bolg y Gungnir	Amuleto de defensa y Talismán estoico	Duración de la habilidad: +30%	Duración de la habilidad: +50%	Duración de la habilidad: +70%	Duración de la habilidad: +90%	Alarga la duración de las habilidades, tales como Bravura, Coraza y Prisa. Si tus personajes usan armas de este grupo de extras por sus útiles poderes de mantenimiento, el equipar solo un accesorio de Efecto positivo te otorgará una extensión del 30%. El llenar las restantes ranuras de accesorios para obtener un 50% o más de tiempo no es efectivo: podrías (y deberías) darles mejor uso.
Firme	Organix, Apocalipsis, Aldebarán, Sadalmelik, Garra de tigre y Diente de dragón	Corona de beato, Corona de ángel, Amuleto firme y Talismán honroso	-	-	Succiona VIT		Absorbe un 1% del daño producido a los enemigos en forma de VIT. Es una de las habilidades extra más interesantes, aunque el uno por ciento pueda parecer un tanto ridículo al principio. Una vez que empieces a toparte con enemigos individuales que poseen millones de puntos de golpe, te darás cuenta de que ese 1% representa unas cuantas curas completas si te centras en un rol ofensivo. Una manera de maximizar esos rendimientos en las últimas fases del juego consiste en dejar un espacio para unos Guantes de Genji (daño sin límites).
Independiente	Todas las armas definitivas	Varios	-				Los objetos de esta categoría no son compatibles con las habilidades extra.

Los eidolones son "invocaciones", una característica clásica de Final Fantasy que permite al jugador contar con la ayuda de poderosos aliados. Como ha venido sucediendo en los últimos episodios, la invocación comienza con una dramática secuencia de animación. Aunque podrás saltarte estas bellas, pero largas, animaciones en cualquier momento con SELECT/◄.

Debes tener 3 puntos tácticos (PT) para realizar una invocación. Dado que la acción no requiere segmentos de la barra BTC, en el momento en que selecciones la opción desde el menú de Técnicas, la animación de introducción dará comienzo. Cada eidolón es único para cada personaje y luchará junto a él una vez empiece la batalla. Solo podrá ser invocado el eidolón del líder actual del grupo; si quieres usar otros, cambia el personaje que diriges antes de que comience el combate. Cuando haya un eidolón presente, el resto de miembros del grupo desaparecerá del campo de batalla, y no jugará de nuevo hasta que éste desaparezca.

Modos de invocación

Cuando realices una invocación, tu eidolón aparecerá en modo normal y luchará junto al líder del grupo hasta que se agote la barra de PI, hasta que el líder se vea incapacitado, hasta derrotar a todos los enemigos o, lo más común, hasta que entres en modo Empatía. Un período de invocación eficiente debería seguir este orden:

Activación de la invocación > modo normal > (modo Empatía opcional) > fin

Modo normal

Un eidolón tiene su propia barra BTC y actúa por voluntad propia. No podrás especificar qué habilidades empleará (aunque hay circunstancias en las que podrás influir en él).

La barra de PI actuará como un cronómetro e irá contando los segundos que quedan antes de que el eidolón se vaya. La barra de PI se vaciará si los enemigos sufren daño. Cuanto más graves sean las heridas provocadas a tus rivales, menos tiempo podrá el eidolón luchar en modo normal. Si la barra de PI llega a cero, el eidolón invocado abandonará la batalla al poco tiempo. Ten en cuenta que la barra de PI no puede rellenarse.

Durante el modo normal, el líder podrá cambiar su rol con una nueva formación. Esto te permitirá cambiar a un rol que inflija más daño a un enemigo, o que aumente el incremento de la barra de cadena, del combo de cadena o de la barra de Empatía. El rol de combate del eidolón no es variable, así que cambiar la formación solo afectará al líder. El eidolón seguirá actuando libremente.

Se pueden usar los estados beneficiosos sobre un eidolón para aumentar su efectividad. En modo normal, el personaje del líder todavía es vulnerable a ataques enemigos, así que tendrás que pensar cuidadosamente las tácticas. Si el líder del grupo o el eidolón sufren daños, la IA del eidolón intentará automáticamente curarse. Si derriban a tu líder durante el modo normal, el eidolón lo revivirá automáticamente y luego abandonará la batalla.

Barra de Empatía

En modo normal, aparecerá una barra de Empatía morada en el lugar del medidor de PT del líder del grupo, en la esquina inferior derecha de la pantalla (fig. 1). Aumentar esta barra morada incrementa el tiempo con el que cuenta un eidolón en modo Empatía. Así que, para obtener los mejores resultados de una invocación, deberías intentar llenar esta barra por completo y dejar la transición a modo Empatía para el último momento.

Puedes activar el modo Empatía en cualquier momento durante el modo normal. Una vez la barra de PI del eidolón haya llegado a cero, la barra de Empatía se vaciará a una velocidad mayor antes de que acabe la invocación. Si tu atención se ha dispersado durante el combate, este pequeño período de gracia podría permitirte activar rápidamente el modo Empatía.

Puedes evitar un inminente ataque dirigido al líder del grupo si pulsas el botón del modo Empatía antes de que lo lancen, ya que los personajes son invulnerables durante el período de transición entre modos. Es un fantástico modo de escapar de un posible golpe fatal y prolongar una invocación que podría acabar mal.



1

Modo Empatía

Una vez empieza el modo Empatía, los enemigos no podrá moverse o ejecutar acciones hasta que se vaya el eidolón. Esto también se aplica a las habilidades especiales de contraataque. Las habilidades del eidolón se muestran en pantalla durante el modo Empatía. Podrás efectuar cada movimiento con los botones especificados y con combinaciones de ◐. Usa ✥ para seleccionar los objetivos. Esta característica no se advierte a primera vista, así que asegúrate de usarla para dirigir tus ataques a los enemigos específicos.

Si no deseas elegir los ataques manualmente, pulsa ⊗/Ⓐ repetidamente para usar Autoempatía y que el eidolón seleccione sus movimientos de modo automático. Sin embargo, un jugador habilidoso siempre infligirá un mayor daño si elige sus propios objetivos y mueve combinaciones.

Se muestra como esfera y como contador digital en la esquina inferior izquierda de la pantalla (fig. 2) e indica cuánto tiempo queda para que acabe el modo Empatía. Si llenas la barra de Empatía en modo normal, el contador comenzará con 30 unidades. La esfera elimina una unidad de tiempo cuando ésta llega a la base, así que perderás tiempo si no calculas los movimientos y actúas con decisión.

Cada eidolón posee un movimiento "final" que debes activar en el último segundo disponible y que está diseñado para acabar cada invocación con un poderoso ataque. Si usas esto junto con Ⓐ/Ⓨ, se consumirán todas las unidades restantes del cronómetro del modo Empatía y el eidolón se irá. El nivel y la potencia de este movimiento final dependen de si has rellenado la barra de Empatía hasta el 75% entre el 75 y el 99% o al 100% en el nivel 1, 2 y 3 respectivamente.



2

Modo Empatía: desenlaces y efectos secundarios

El eidolón cesará su actividad y abandonará el combate cuando se dé una de las siguientes condiciones:

- **Modo normal:** la barra de PI o la barra de Empatía están vacías.
- **Modo normal:** el eidolón ejecuta Lázaro+ para revivir a un invocador incapacitado.
- **Modo Empatía:** el cronómetro del modo Empatía (contador en la parte inferior izquierda) llega a cero.
- **Modo Empatía:** el jugador ha usado el movimiento final del eidolón (Ⓐ/Ⓨ).

A menos que el combate acabe durante la invocación, la partida de un eidolón tendrá unos cuantos efectos en tu grupo y en los enemigos a los que se enfrenta.

Regalo de despedida del eidolon

Efectos en el grupo	Efectos en los enemigos
Todos los personajes reviven y sus barras de VIT se rellenan por completo.	Las barras de cadena se reinician.
Carga BTC completa.	Los enemigos aturdidos volverán a su estado normal.
Los estados beneficiosos se curan.	Las barras BTC de los enemigos se quedan a cero, así que no podrán atacar de manera inmediata.

Estrategia del eidolón

La siguiente estrategia te permitirá aumentar enormemente el daño causado por las invocaciones.

1. Debilita a un enemigo aumentando su barra de cadena. Recuerda que no tendrás que preocuparte más que del líder del grupo durante esta fase, así que olvídate de las precauciones y lánzate a un ataque casi suicida.

2. Una vez que tu principal enemigo esté lo más cerca posible del aturdimiento, invoca al eidolón y selecciona una formación para tu líder que le permita aumentar las cadenas o maximizar el incremento de la barra de Empatía. Tu prioridad será aumentar la barra de Empatía y luego usar el resto del modo normal para asegurarte de que los enemigos sean aturdidos o que la bonificación por cadena sea convenientemente alta. Recuerda que los eidolones se pueden mejorar con habilidades en modo normal.

3. Antes de que se agote la barra de PI, activa el modo Empatía y comienza con movimientos que aumenten las cadenas aún más (como los rápidos Gatling de Hecatónquiro) antes de emplear ataques que ofrezcan un daño aumentado.

4. Cuando acabe la cuenta atrás, usa el último segundo del modo Empatía para iniciar un movimiento final especial.

Usos alternativos

Aunque son poderosos durante las primeras etapas de la aventura, verás que los eidolones se van haciendo ineficaces al sufrir daño durante los últimos capítulos, en especial durante el juego que se desarrolla después de la historia. Para cuando llegues al último tercio de la misión principal, verás que la invocación consume unos PT que podrías usar en otras técnicas. El efecto secundario de perder las condiciones de aturdimiento, y los progresos de la barra de cadena o de la bonificación por cadena, una vez se va el eidolón también lo hace menos efectivo durante los combates contra enemigos más fuertes.

Dicho esto, los eidolones aún pueden ser de utilidad para sacar a tu grupo de situaciones peliagudas:

- Invocar a un eidolón interrumpirá los ataques enemigos. Esto resultará oportuno contra enemigos que "carguen" con peligrosos ataques especiales y en particular si aparecen en pantalla avisos sobre sus posibles intenciones.
- Las invocaciones concluyen con todo un grupo revivido, curado de estados alterados o con sus VIT al completo. Más tarde, podrías llegar a ver a los eidolones como un hechizo "curativo" definitivo, con la bonificación añadida de interrumpir un implacable asalto enemigo.
- Recuerda que podrás invocar a un eidolón de manera instantánea tras seleccionar la entrada adecuada en el menú de Técnicas. Si el líder del grupo lucha con estados alterados o ve cercana su muerte durante un largo combate, deberías contemplar esta opción como un "botón de comodín".

Puntos tácticos

Hay numerosas formas de aumentar los PT disponibles:

- **Combate:** podrás conseguirlos con ataques a enemigos y aumentando las barras de cadena, así como con una cantidad alta de estrellas. Un movimiento de cinco estrellas incrementará los PT que ganes en cada combate.
- **Ahorro:** si tienes Lentes libra de sobra, no gastes PT en Libra. Una Lente libra también muestra información sobre todos los enemigos presentes en un combate.
- **Objetos y accesorios:** la primera misión de objetivo disponible al inicio del capítulo 11 (01: El júbilo del viajero) ofrece el accesorio Faja energética como recompensa por completarlo. Éste aumentará los PT conseguidos por causar bajas en combate. El accesorio Medalla triunfal también ayuda a incrementar el crecimiento de la barra de PT cada vez que ganas un combate. El Elixir puede usarse para devolver PT y VIT durante las luchas, pero es poco frecuente encontrarlo y vale la pena guardarlo para mejores ocasiones.
- **Vapor de éter:** una rápida aplicación antes de la batalla rellena la barra de PT al máximo.

SHIVA



- La obtiene Snow en el capítulo 3.
- Shiva está compuesta de dos hermanas: Stiria y Nix. Acompañan a Snow en combate como entidades individuales en modo normal, pero se unen como Shiva en el modo Empatía.
- Los movimientos de Shiva son ataques elementales de frío, pero con una propiedad especial: si el objetivo posee resistencia al elemento frío (si sufre solo la mitad de daño, es inmune, resistente o lo absorbe), esta condición se ignora y se trata como resistencia normal en términos de daño.
- Cuando ambas hermanas aparecen en modo normal, comparten la barra de PI. Sin embargo, poseen diferentes barras BTC.
- Los enemigos atacarán a Nix (la más pequeña) y no podrán atacar a Stiria directamente. No obstante, los ataques con efectos en la zona podrán herir a Stiria y provocar que disminuya su PI.

Modo normal: Stiria

Stiria asume un rol de apoyo y actúa como sanadora e inspiradora, con habilidades limitadas pero efectivas. Cuando pueda, atacará con magia elemental de frío. Curar a Snow será siempre su prioridad. Esto significa que Snow tendrá libertad para adoptar un rol más agresivo en combate.

Dadas las prioridades de Stiria, el contar con dos compañeros en un combate en modo normal no garantiza una duración de las cadenas más sencilla. Sin embargo, su magia es efectiva contra múltiples enemigos y será de utilidad si Snow no necesita cuidados.

Habilidad	Coste de BTC	Descripción
Hielo	1	Provoca daño por frío a los enemigos.
Hielo+	2	Provoca daño por frío a los enemigos al alcance.
Hielo++	3	Provoca daño por frío a los enemigos dentro de un amplio radio.
Cura++	1	Devuelve gran cantidad de VIT al objetivo.
Esna	1	Elimina los estados alterados más recientes infligidos al objetivo.
Lázaro+	Auto	Reanima a los caídos, les devuelve VIT y elimina los estados alterados.
Penetración elemental	Auto	Anula la resistencia del enemigo a los elementos fuego, frío, rayo y agua.

Modo normal: Nix

Nix adopta un rol de castigadora en modo normal, e inflige daño físico con movimientos que emulan a Lance vertical, Ruina y Golpe circular. Su comportamiento normal consiste en acercarse al objetivo y esperar a que su Carga BTC esté al completo antes de lanzar el ataque. Su técnica especial Carga BTC aumenta el ritmo al que se llena su barra BTC mientras prepara el ataque.

Nix es la hermana más útil para Snow a la hora de vigilar y trabajar cuando se crean cadenas. Puede ser ventajoso que trabaje como fulminadora para aumentar la bonificación por cadena más rápidamente.

Habilidad	Coste de BTC	Descripción
Rueda de poder	1	Inflige daño físico al objetivo.
Patada voladora	1	Inflige daño físico al objetivo y lo lanza por los aires si está aturdido.
Rueda danzante	1	Golpe al objetivo repetidamente, causando daño físico.
Lanzarrueda	1	Ataca a un objetivo lejano y provoca daño físico.
Tornado furioso	2	Ataca a objetivos cercanos repetidamente y provoca daño físico.
Hielo+	2	Provoca daño por frío a los enemigos al alcance.
Carga BTC	Auto	Almacena poder para acelerar la recarga de la barra BTC.
Penetración elemental	Auto	Anula la resistencia del enemigo a los elementos fuego, frío, rayo y agua.

Modo Empatía

Los ataques de Shiva se extienden de modo técnico, en el sentido que la moto es un arma en sí misma. Podrás dirigirla hacia cualquier enemigo en combate.

Habilidad	Coste	Movimiento	Descripción
Caballito salvaje	3	Ⓛ⬆ + ⊗/Ⓐ	Carga hacia delante y no provoca daños elementales al objetivo.
Salpicadura glacial	3	Ⓛ⬇ + ⊗/Ⓐ	Inflige daño por frío a los enemigos cercanos y lanza por los aires a los aturdidos.
Trompo gélido	3	Ⓛ⬅ or ➡ + ⊗/Ⓐ	Se desliza hacia el objetivo y no provoca daños elementales.
Salto mortal	3	◎/Ⓑ	Aparece una rampa, desde la que salta para infligir daño por frío.
Polvo de diamantes	Todos	△/Ⓨ	Inflige daño por frío a todos los objetivos de manera repetida.

ODÍN

- Obtenido por Lightning en el capítulo 4.
- Odín posee la afinidad elemental de rayo.
- La espada de Odín se llama Sable justiciero y es otro clásico de Final Fantasy, ya que ha sido el arma de Odín y el nombre de su ataque desde Final Fantasy III.
- Como sucedía con Shiva, los movimientos de Odín son ataques elementales con una propiedad especial: si el objetivo posee resistencia al elemento rayo (si sufre solo la mitad de daño, es inmune o lo absorbe), esta condición se ignora y se trata como resistencia normal a rayo en términos de daño.

Modo normal

Odín opera como protector y castigador en este modo, llamando la atención de los enemigos con el poder de Invitación a Valhalla tras infligir daño físico o ejecutar ataques de rayo.

Es posible aumentar la efectividad de Odín creando cadenas en modo normal. Contra enemigos débiles frente a rayo, intenta usar una formación que establezca a Lightning como fulminadora y use hechizos Electro o Golpe fulmíneo como complemento para los ataques de Odín con la espada. Más adelante, Odín será efectivo frente a grandes grupos de autómatas de Paals.

Todos los enemigos poseen una variable de "valor de odio" que influye sobre en qué miembro del grupo se centrarán (incluidos los eidolones). Este valor aumenta con los sucesivos ataques. Las habilidades de Odín ofrecen un "valor de odio" de 100% instantáneo en caso de provocación inmediata por parte del enemigo. Esto significa que Lightning estará segura, por norma general, cuando luche junto con su eidolón.

Habilidad	Coste de BTC	Descripción
Lluvia de acero	1	Provoca daño físico repetidamente a los enemigos al alcance.
Torbellino	1	Provoca daño físico a los enemigos cercanos y los lanza por los aires.
Sablazo circular	1	Provoca daño físico a los enemigos dentro de un amplio radio.
Arremetida	1	Avanza y golpea al objetivo infligiendo daño físico.
Electro+	1	Provoca daño por rayo a los enemigos al alcance.
Electro++	1	Provoca daño por rayo a los enemigos dentro de un amplio radio.
Cura++	1	Devuelve gran cantidad de VIT al objetivo.
Lázaro+	Auto	Reanima a los caídos, les devuelve VIT y elimina los estados alterados.
Escudo de Ullr	Auto	Alza escudo y defiende mientras recarga la barra BTC.
Invitación a Valhalla	Auto	Obliga al enemigo dañado por el eidolón a atacar a éste.
Penetración elemental	Auto	Anula la resistencia del enemigo a los elementos fuego, frío, rayo y agua.

Modo Empatía

Odín tiene diversos movimientos de bajo coste, así que puedes desarrollar más ataques que de normal antes de que termine el modo Empatía.

El movimiento Vórtice provoca daño a diversos enemigos y es una manera muy útil de controlar a grupos de grandes numerosos. Si se usa repetidamente, sirve para acabar con una gran cantidad de enemigos débiles, lo que es especialmente importante cuando te las tienes que ver con enemigos que pueden curarse entre sí o pedir refuerzos para la batalla.

La mejor manera de maximizar el daño que inflige Odín es construyendo cadenas, y una forma muy efectiva de lograrlo es usando los movimientos menos costosos.

Habilidad	Coste	Movimiento	Descripción
Sablazo	2	Ⓛ⬆ + ⊗/Ⓐ	Ataca al objetivo con el sable.
Corte fulmíneo	3	Ⓛ⬇ + ⊗/Ⓐ	Ataca al objetivo con el sable y después con rayo.
Onda de vacío	3	Ⓛ⬅ or ➡ + ⊗/Ⓐ	Ataca repetidamente con el sable y después con magia no elemental.
Vórtice	4	◎/Ⓑ	Inflige daño con el elemento rayo a todos los enemigos y los lanza por los aires.
Sable justiciero	Todo	△/Ⓨ	Ataca a todos los enemigos, aumenta la bonificación por cadena y fulmina a los enemigos con baja VIT instantáneamente.



BRUNILDA

- Adquisición de Sazh en el capítulo 08.
- Brunilda tiene afinidad elemental con el fuego.

Modo normal

Brunilda domina un rol muy similar al fulminador. Cuando está aumentando la barra de Empatía, se pueden conseguir bonificaciones usando las habilidades de inspirador de Sazh. Sazh puede usar estados beneficiosos como Don de Rayo o Don de Frío para modificar el tipo de disparo que Brunilda puede lanzar.

Sus ataques tienen poca potencia, pero puede lanzarlos con rapidez. Si Sazh cambia al rol fulminador para usar hechizos y movimientos con armas elementales (o bien el rol castigador con Golpe circular), se puede aumentar las cadenas antes de pasar al modo Empatía.

Habilidad	Coste de BTC	Descripción
Mandoble	1	Inflige daño físico a los objetivos que están al alcance.
Valquiria airada	1	Inflige daño físico repetidamente a los objetivos que están al alcance.
Disparo	1	Inflige daño físico al objetivo.
Tiro ardiente	1	Inflige daño por ataques con fuego a los objetivos que están al alcance.
Tiro gélido	1	Inflige daño por ataques con hielo a los objetivos que están al alcance. Requiere el estado Don de Frío.
Tiro eléctrico	1	Inflige daño por ataques con rayo a los objetivos que están al alcance. Requiere el estado Don de Rayo.
Tiro hídrico	1	Inflige daño por ataques con agua a los objetivos que están al alcance. Requiere el estado Don de Agua.
Cañonazo ardiente	1	Ataca en un radio de acción muy amplio para provocar daño por ataques con fuego.
Cañonazo gélido	1	Ataca en un radio de acción muy amplio para provocar daño por ataques con frío. Requiere el estado Don de Frío.
Cañonazo eléctrico	1	Ataca en un radio de acción muy amplio para provocar daño por ataques con rayo. Requiere el estado Don de Rayo.
Cañonazo hídrico	1	Ataca en un radio de acción muy amplio para provocar daño por ataques con agua. Requiere el estado Don de Agua.
Cura++	1	Devuelve una gran cantidad de VIT al objetivo.
Lázaro+	Auto	Revive del K.O. con toda la VIT y sin estados alterados.
Refuerzo BTC	Auto	Aumenta temporalmente la barra BTC para lanzar un ataque poderoso.
Penetración elemental	Auto	Elude las resistencias del enemigo a fuego, frío, rayo y agua.

Modo Empatía

Los movimientos que se pueden encadenar repiten el daño del ataque anterior, pero con un coste reducido. Además, se pueden usar para aumentar la barra de cadena y la bonificación por cadena y así incrementar el daño.

Habilidad	Coste	Movimiento	Descripción
Derrape mortal	2	Ⓛ⬆ + ⊗/Ⓐ	Golpea al objetivo mientras gira a lo loco. Las sondas aéreas infligen daño adicional.
Abrojos explosivos	3	Ⓛ⬇ + ⊗/Ⓐ	Siembra bombas en torno al objetivo que causan daño de elemento fuego. Las sondas aéreas infligen daño adicional.
Barredora	3 (1)	Ⓛ⬅ or ➡ + ⊗/Ⓐ	Causa daño a los enemigos a su alrededor. Las sondas aéreas infligen daño adicional. Se puede encadenar este ataque mediante una ráfaga de disparos (por tanto, con un segundo coste).
Escape ígneo	3 (1)	◎/Ⓑ	Inflige daño por ataque con fuego al objetivo. Las sondas aéreas infligen daño adicional. Se puede encadenar este ataque mediante una ráfaga de disparos (por tanto, con un segundo coste).
Llamas de Muspel	Todo	△/Ⓨ	Las llamas engullen a todos los enemigos.

BAHAMUT

- Adquisición de Fang en el capítulo 09.
- Es capaz de infligir daño físico y mágico.

Modo Normal

Cuando aumente la barra de Empatía, se pueden conseguir bonificaciones con las destrezas de combate de Fang como protector (cuanto más fuerte sea el enemigo que ataque a Fang, mayor será la bonificación independientemente del daño causado) o como castigador (cuanto mayor sea el daño que Fang inflija al enemigo, mejor será el resultado).

Las habilidades de obstructor de Fang pueden servir de gran ayuda también cuando se usan contra los enemigos a los que ataca Bahamut. Cuando adquiera las habilidades de área de efecto de obstructor, no tendrá problemas para aumentar las cadenas enemigas y la barra de Empatía.

Habilidad	Coste de BTC	Descripción
Garra de dragón	1	Inflige daño físico a los objetivos que están al alcance.
Remolino	1	Inflige daño físico a los objetivos cercanos y los lanza por los aires.
Doble impacto	1	Inflige un gran daño físico al objetivo.
Infierno	1	Inflige un gran daño mágico al objetivo.
Ignis	3	Inflige daño mágico a los objetivos dentro de un amplio radio de acción.
Cura++	1	Devuelve una gran cantidad de VIT al objetivo.
Lázaro+	Auto	Revive del K.O. con toda la VIT y sin estados alterados.

Modo Empatía

Pulsar difuso crea cadenas de forma efectiva y lanza muchos golpes menores al enemigo. Los movimientos en picado no siempre alcanzarán a los enemigos de tierra. Cambia a otro movimiento si fallas e inténtalo desde otra posición.

Habilidad	Coste	Movimiento	Descripción
Cacería	2	Ⓛ⬆ + ⊗/Ⓐ	Se lanza en picado y golpea al objetivo, lanzándolo por los aires si está aturdido.
Rizo letal	2	Ⓛ⬇ + ⊗/Ⓐ	Causa daño haciendo un rizo y se eleva a gran altura.
Hálito destructor	3	Ⓛ⬅ or ➡ + ⊗/Ⓐ	Carga contra el enemigo y golpea al enemigo repetidamente.
Pulsar difuso	3	◎/Ⓑ	Dispara rayos a medida que se eleva y causa daño a los enemigos dentro de un amplio radio.
Megafulgor	Todo	△/Ⓨ	Causa gran daño a todos los enemigos.





ALEJANDRO

- Adquisición de Hope en el capítulo 11.
- Los ataques de Alejandro infligen daño físico no elemental. No tiene ataques mágicos en el modo Normal.

Modo normal

Alejandro domina los roles de protector y castigador, y complementa la especialización por defecto de Hope en protección y defensa (inspirador y sanador). Su Noble desafío funciona como las habilidades Reto y Provocación, y fuerza a los enemigos a atacarlo.

Alejandro es lento, así que puede tardar un poco en usar Cura++ cuando se necesite. Si ya se mueve despacio, además es un eidolón que no elude los ataques. Para compensar su escasa movilidad, Alejandro usa una gran variedad de ataques para alcanzar a todos los enemigos.

Sin embargo, Alejandro no puede encadenar sin ayuda. Si complementas sus ataques físicos con Hope con el rol fulminador y aturdes al enemigo, el siguiente daño será mucho mayor.

Habilidad	Coste de BTC	Descripción
Puño de hierro	1	Inflige daño físico al objetivo.
Puño demoledor	1	Inflige un gran daño físico al objetivo.
Puño aventador	1	Inflige daño físico al enemigo y lo lanza por los aires.
Puño volador	1	Inflige daño físico a los objetivos que están alejados.
Puño detonante	3	Inflige daño físico a los objetivos dentro de un amplio radio de acción.
Noble desafío	1	Obliga a atacar al eidolón a los enemigos que estén al alcance.
Cura++	1	Devuelve una gran cantidad de VIT al objetivo.
Lázaro+	Auto	Revive del K.O. con toda la VIT y sin estados alterados.

Modo Empatía

Alejandro tiene un movimiento de modo Empatía exclusivo con el que crea fortificaciones similares a un castillo, pero que impiden cualquier movimiento. Sin embargo, sus ataques pueden causar un gran daño si alcanzan al objetivo.

La posición de Alejandro determinará qué ataque es más eficaz. Los movimientos que se pueden encadenar repiten el daño del ataque, pero con un coste reducido.

Habilidad	Coste	Movimiento	Descripción
Ráfaga	4	(L) ↑ + ⊗/(A)	Inflige AntiEscudo y daño físico a los objetivos que estén frente al eidolón.
Terremoto	4 (2)	(L) ↓ + ⊗/(A)	Inflige daño de proximidad y lanza a los enemigos aturdidos. Se puede encadenar este ataque mediante una ráfaga de disparos (por tanto, con un segundo coste).
Juicio implacable	4 (2)	(L) ← or → + ⊗/(A)	Inflige daño mágico a los enemigos cercanos y que hayan caído. Se puede encadenar este ataque mediante una ráfaga de disparos (por tanto, con un segundo coste).
Castigo divino	5	◎/(B)	Daña a los enemigos en un gran radio de acción, lanza a los aturdidos e inflige AntiCoraza.
Veredicto final	Todo	△/(Y)	Ejerce daño en los puntos débiles de todos los enemigos.

HECATÓNQUIRO

- Adquisición de Vanille en el capítulo 11.
- Hecatónquiro cuenta con ataques físicos y mágicos tanto en modo Normal como en modo Empatía. Entre sus habilidades están los movimientos que imitan Lance vertical y Golpe circular. Tiene una gran pegada y compensa las carencias de Vanille como luchadora.
- Los ataques de Hecatónquiro ignoran la defensa física y mágica del objetivo. La reducción del daño a la mitad y la inmunidad no se considera "resistencia". Esta regla no sirve contra Coraza o Escudo, que siguen siendo efectivos ante los ataques del eidolón.
- Hecantónquiro no puede usar el hechizo Cura para sanar a Vanille.

Modo normal

Cuando aumente la barra de Empatía, se pueden conseguir bonificaciones si Vanille usa sus habilidades con el rol obstructor. Si se usan con éxito contra algún enemigo, lograrás una bonificación para la barra.

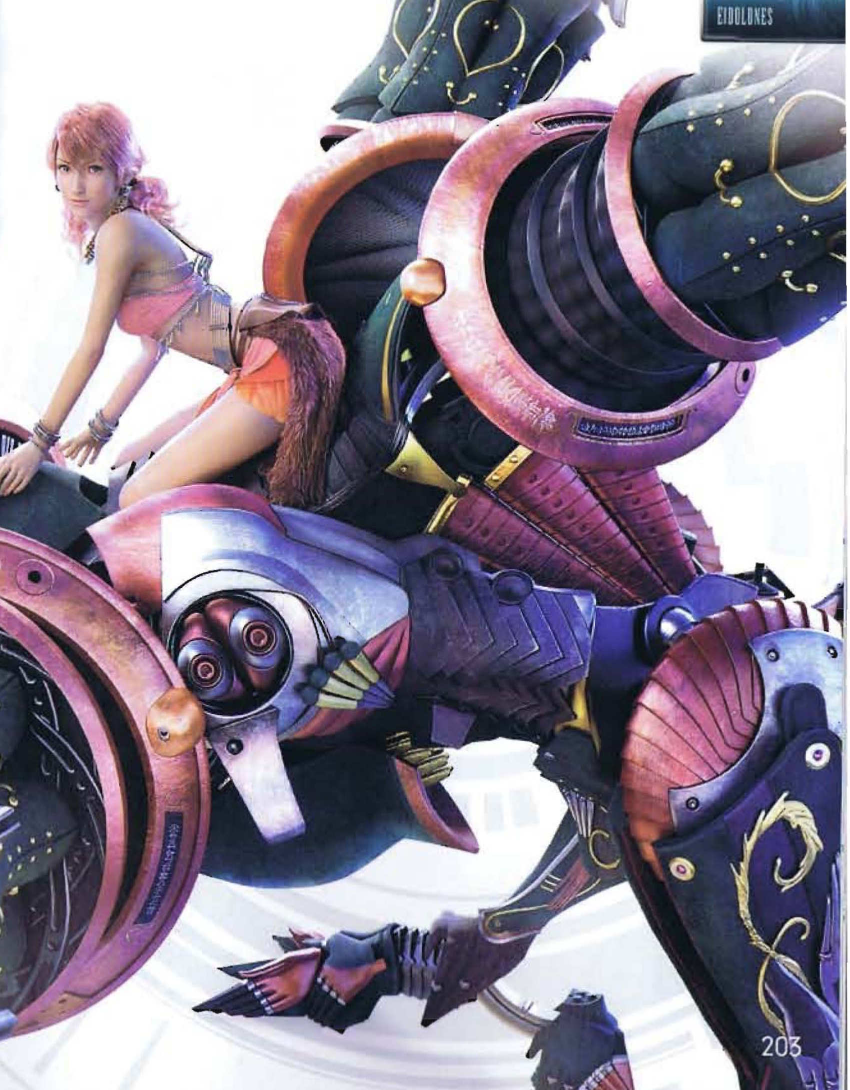
Si Vanille usa obstructor o fulminador, también servirá para construir cadenas en el modo Normal.

Habilidad	Coste de BTC	Descripción
Metralla	1	Inflige daño físico repetidamente a los objetivos que están al alcance.
Placaje fatal	1	Avanza e inflige daño físico al objetivo.
Patada huracán	1	Inflige daño físico a los objetivos cercanos.
Onda de fuerza	1	Inflige daño físico a un objetivo alejado.
Seísmo	4	Inflige daño de elemento tierra a los objetivos que están al alcance.
Lázaro+	Auto	Revive del K.O. con toda la VIT y sin estados alterados.
Corte plano	Auto	A veces lanza contraataques a los enemigos tras esquivar sus ofensivas.
Sed de venganza	Auto	Ataca a cualquier enemigo que se acerque.

Modo Empatía

Los movimientos que se pueden encadenar repiten el daño del anterior ataque idéntico, pero con un coste reducido.

Habilidad	Coste	Movimiento	Descripción
Gatling	1 (1)	(L) ↑ + ⊗/(A)	Dispara repetidamente a los enemigos con los cañones. Se puede encadenar este ataque mediante una ráfaga de disparos (por tanto, con un segundo coste).
Cuatro misiles	2 (1)	(L) ↓ + ⊗/(A)	Dispara cuatro misiles sucesivamente contra los objetivos y enemigos cercanos. Se puede encadenar este ataque mediante una ráfaga de disparos (por tanto, con un segundo coste).
Rayo penetrante	3 (1)	(L) ← or → + ⊗/(A)	Ataca con un rayo láser que atraviesa y daña a todos los enemigos que encuentre por el camino. Se puede encadenar este ataque mediante una ráfaga de disparos (por tanto, con un segundo coste).
Bolas de poder	4	◎/(B)	Causa gran daño físico a los enemigos dentro del radio de acción y los lanza por el aire.
Salva de Gea	Todo	△/(Y)	Causa gran daño a todos los enemigos.





INVENTARIO

Cada objeto con el que te equipas es una elección táctica que afectará al resultado de los combates. Por eso esta sección de la guía te ofrece consejos, completas listas de inventario y estadísticas; así como información sobre objetos a la que el jugador no suele tener acceso. Si te informas un poco a la hora de realizar tus elecciones, crearás combinaciones personalizadas que fortalecerán a tus personajes, aumentarán sus poderes mágicos y te mostrarán nuevas posibilidades estratégicas.

CONTENIDO DE LOS CAP TULOS

Este capítulo está dedicado a todos los objetos disponibles en el juego, y abarca tanto su análisis como el modo de conseguirlos. El contenido de cada sección es el siguiente:

Armas (página 207): se muestran todas las armas del juego, con las estadísticas, tablas comparativas de ataque físico y magia y análisis de tácticas.

Accesorios (página 213): una completa lista del equipo disponible en tus ranuras de accesorios. Registra cada atributo y muestra detalles ocultos sobre sus funciones y combinaciones.

Materiales (página 216): completo catálogo de materiales, con información sobre su mejor uso.

Modificar (página 218): cómo mejorar viejos objetos y crear nuevos. Explicaciones sobre los secretos de una combinación eficiente.

Desmontar (página 220): desglose de objetos generados con la opción Desmontar, que muestra cómo sacar el mayor rendimiento de los objetos en desuso.

Objetos (página 222): se examinan los objetos consumibles y los vapores preventivos. Además, se ofrece una visión general de los objetos clave.

Tiendas (página 223): completo directorio de los vendedores accesibles a través de los terminales de servicio, con información sobre sus mercancías. Esta sección incluye datos sobre cómo obtener acceso a todas las tiendas.



ESTRUCTURA DE LAS TABLAS

La mayoría de las tablas comparten la misma estructura. El significado de los encabezados de columna se detalla más adelante. Recuerda que Final Fantasy XIII es inusual, en el sentido de que ofrece un sistema de desarrollo de armas y accesorios sutil y complejo. En resumidas cuentas, solo podrás tomar sabias decisiones en lo que a equipo se refiere si entiendes el sistema de modificaciones. Aunque tendrás que estudiar lo primero para pillarle el truco a lo segundo.

- **Rango:** es la estadística que determina el valor de la experiencia (EXP) de los materiales cuando se modifica un objeto. Todas las armas y accesorios poseen un rango entre 1 (el más bajo) y 11 (el más alto). Cuanto mayor sea éste, menor será el valor de experiencia otorgado por los materiales.
- **Nivel máximo:** es el nivel de experiencia máximo para el arma o el accesorio en su forma actual. En el juego, los objetos que han alcanzado el nivel máximo muestran una estrella (★) en lugar del número de nivel.
- **Propiedad especial:** es la habilidad o la habilidad pasiva que se confiere al personaje cuando se equipa con el objeto.
- **Grupo de extras:** es el conjunto de armas y accesorios con los que debería combinarse el objeto para activar la habilidad extra (consulta la página 194 para obtener más información).
- **Precio de compra/venta:** es el coste de adquirir el objeto directamente de una tienda y el ingreso derivado de venderlo. Se muestra en guiles.
- **Disponibilidad:** muestra la tienda donde se puede adquirir el objeto a través de la opción Tiendas en los terminales de servicio, o la criatura que la suelta al ser derrotada.
- **Catalizador:** es el material de transformación necesario para modificar un arma o accesorio con nivel máximo de una forma a la siguiente. En nuestras tablas, cuando una flecha señale de un objeto a otro significará que puede darse una transformación.
- **Atributo mín.:** es el atributo más importante del objeto (ataque físico, magia, bonificación de VIT o porcentaje de valor) en el nivel 1.
- **Atributo máx.:** es el atributo más importante del objeto en el nivel máximo.
- **Incremento de atributo:** es la cantidad que aumenta el atributo al pasar al siguiente nivel.

Pronto te darás cuenta de que cada personaje tiene acceso a ocho "familias" de armas, cada una de las cuales incluye tres formas (inicial, intermedia y definitiva). Esto hace un total de veinticuatro armas por personaje. Las ocho armas definitivas de un miembro del grupo son fácilmente reconocibles, ya que comparten el mismo nombre (Arma Omega, por ejemplo, en el caso de Lightning).

Como norma general, las formas iniciales se pueden encontrar en cápsulas de tesoro o en tiendas: sin embargo, el único modo de adquirir armas intermedias y definitivas será mediante modificaciones (consulta la página 218 para conocer más detalles). Es un proceso costoso, pero sin duda merece la pena, dado que las armas definitivas ofrecen, entre otras cosas, un sexto segmento para la barra de BTC que te vendrá de perlas. El único inconveniente es que las armas definitivas pierden afiliación con su grupo de extras. Mantienen sus propiedades especiales, pero perderás el beneficio de las habilidades extra.

ARMAS DE LIGHTNING

LISTA DE ARMAS

Nombre	Hoja candente	Flamberge	Arma Omega	Aceleradora	Impulsora	Arma Omega
Rango	3	5	11	5	9	11
Nivel m«x.	26	61	100	21	41	100
Propiedad especial	-	-	-	BTC↑ al atacar	BTC↑↑ al atacar	BTC↑↑ al atacar
Grupo de extras	Defensa física	Defensa física	Independiente	Refuerzo	Refuerzo	Independiente
Precio de compra	2.000	-	-	15.000	-	-
Precio de venta	1.000	4.000	12.800	7.500	19.500	34.125
Disponibilidad (tienda)	El Rincón de las Armas	-	-	Armería Prauts	-	-
Disponibilidad (tesoro)	-	-	-	Página 56	-	-
Catalizador	Perovskita	Trapezoedro	-	Adamantita	Trapezoedro	-
Atq. F sico — M n.	15	23	26	8	13	18
Atq. F sico — M«x.	115	323	620	48	133	315
Atq. F sico — Incremento	4	5	6	2	3	3
Atq. M«gico — M n.	15	23	26	8	13	18
Atq. M«gico — M«x.	115	323	620	48	133	315
Atq. M«gico — Incremento	4	5	6	2	3	3

Nombre	Carabina feérica	Carabina mística	Arma Omega	Revitalizador	Pacificador	Arma Omega
Rango	3	5	11	5	8	11
Nivel m«x.	26	61	100	21	41	100
Propiedad especial	-	-	-	VIT de Lázaro↑	VIT de Lázaro↑↑	VIT de Lázaro↑↑
Grupo de extras	Defensa mágica	Defensa mágica	Independiente	Baja VIT	Baja VIT	Independiente
Precio de compra	4.600	-	-	20.000	-	-
Precio de venta	2.300	9.200	29.400	10.000	26.000	45.500
Disponibilidad (tienda)	El Rincón de las Armas	-	-	Armería Prauts	-	-
Disponibilidad (tesoro)	Página 46	-	-	Página 60	-	-
Catalizador	Perovskita	Trapezoedro	-	Hihiirokane	Trapezoedro	-
Atq. F sico — M n.	8	10	12	8	25	25
Atq. F sico — M«x.	83	190	210	88	225	520
Atq. F sico — Incremento	3	3	2	4	5	5
Atq. M«gico — M n.	20	28	30	8	25	25
Atq. M«gico — M«x.	170	448	723	88	225	520
Atq. M«gico — Incremento	6	7	7	4	5	5

Nombre	Gladius	Sable embrujado	Arma Omega	Organix	Apocalipsis	Arma Omega
Rango	4	6	11	2	4	11
Nivel m«x.	26	61	100	26	61	100
Propiedad especial	-	-	-	BTC↓↓ Ataque↑	BTC↓ Ataque↑	BTC↓ Ataque↑
Grupo de extras	Defensa física	Defensa física	Independiente	Firme	Firme	Independiente
Precio de compra	7.100	-	-	280.000	-	-
Precio de venta	3.550	14.200	45.440	14.000	36.400	63.700
Disponibilidad (tienda)	El Rincón de las Armas	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-
Disponibilidad (tesoro)	Página 24	-	-	-	-	-
Catalizador	Uraninita	Trapezoedro	-	Cobaltita	Trapezoedro	-
Atq. F sico — M n.	25	28	30	37	50	57
Atq. F sico — M«x.	175	448	723	187	410	750
Atq. F sico — Incremento	6	7	7	6	6	7
Atq. M«gico — M n.	13	10	12	37	50	57
Atq. M«gico — M«x.	88	190	210	187	410	750
Atq. M«gico — Incremento	3	3	2	6	6	7

Nombre	Hauteclaire	Durandal	Arma Omega	Lionheart	Arma Artema	Arma Omega
Rango	4	6	11	6	8	11
Nivel m«x.	26	61	100	21	41	100
Propiedad especial	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir	Pronto aturdimiento	Pronto aturdimiento	Pronto aturdimiento
Grupo de extras	Empatía	Empatía	Independiente	Empatía	Empatía	Independiente
Precio de compra	20.000	-	-	28.000	-	-
Precio de venta	10.000	26.000	45.500	14.000	36.400	63.700
Disponibilidad (tienda)	Emporio Gilgamesh	-	-	Armería Prauts	-	-
Disponibilidad (tesoro)	Página 84	-	-	Página 100	-	-
Catalizador	Uraninita	Trapezoedro	-	Hihiirokane	Trapezoedro	-
Atq. F sico — M n.	13	18	18	8	13	13
Atq. F sico — M«x.	138	378	711	68	213	508
Atq. F sico — Incremento	5	6	7	3	5	5
Atq. M«gico — M n.	13	18	18	8	13	13
Atq. M«gico — M«x.	138	378	711	68	213	508
Atq. M«gico — Incremento	5	6	7	3	5	5

Potencial de ataque f sico y magia

1.200
1.000
800
600
400
200
0

An«lisis del arma

- Las armas iniciales suelen buscar un equilibrio entre el ataque físico y la magia, así que Hoja candente es especialmente adecuada para Lightning; que es un personaje que depende en gran medida de ambos y cambia entre los roles de castigadora y fulminadora. Solo le faltan propiedades especiales.
- Para enfatizar y mejorar un atributo a expensas del otro, podrías equiparte con el Gladius y sus modificaciones para el ataque físico (con la habilidad extra Daño físico) o con la Carabina feérica y sus modificaciones para magia (con la habilidad extra Daño mágico).
- Hauteclaire no puede aturdir a un enemigo, pero el trabajo en equipo sí. Supera su debilidad innata con formaciones adecuadas y podrás disfrutar de las estadísticas avanzadas de su sable y sus modificaciones.
- ¿Por qué Organix despunta en ataque físico y magia? Debido a su horriblemente lento ataque, que reduce el daño que puede llegar a infligir quien lo usa. Pero si se equipa con los accesorios adecuados, puede acelerarse o incluso adquirir la habilidad extra de absorción de vida de Succiona VIT.
- Con similares principios de equilibrio, la velocidad de Aceleradora y sus mejoras se compensan con las bajas estadísticas. La velocidad es su mayor virtud, y vaya virtud: si combinas la propiedad especial BTC↑ al atacar con la habilidad extra Velocidad BTC, podrás transformar a Lightning en un arma mortífera.
- Lionheart y sus modificaciones pertenecen a los objetos del grupo de extras Empatía, y confieren algunas de las habilidades extra más interesantes. Añade eso a los atributos en bruto y a la útil propiedad especial Pronto aturdimiento y tendrás algunas de las mejores armas para Lightning.

ARMAS DE SAZH

LISTA DE ARMAS

Nombre	Vega	Altair	Eclipse total	Spica	Sirio	Eclipse total	Deneb	Canopo	Eclipse total	Rigel	Polaris	Eclipse total	Aldebarán	Sadalmelik	Eclipse total	Pléyades	Hiades	Eclipse total	Antares	Fomalhaut	Eclipse total	Procíon	Betelgeuse	Eclipse total
Rango	3	5	11	5	8	11	3	5	11	4	6	11	2	4	11	3	5	11	4	6	11	6	10	11
Nivel máx.	26	61	100	21	41	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	21	41	100	21	41	100
Propiedad especial	-	-	-	Refuerzo↑	Refuerzo↑↑	Refuerzo↑↑	-	-	-	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir	BTC↓↓ Ataque↑	BTC↓ Ataque↑	BTC↓ Ataque↑	VIT↓↓Ataque↑	VIT↓ Ataque↑	VIT↓ Ataque↑	Bonificación cadena↑	Bonificación cadena↑↑	Bonificación cadena↑↑	Aturdimiento↑	Aturdimiento↑↑	Aturdimiento↑↑
Grupo de extras	Defensa mágica	Defensa mágica	Independiente	Efecto positivo	Efecto positivo	Independiente	Defensa mágica	Defensa mágica	Independiente	Empatía	Empatía	Independiente	Firme	Firme	Independiente	Reducción de daño	Reducción de daño	Independiente	Refuerzo	Refuerzo	Independiente	Empatía	Empatía	Independiente
Precio de compra	2.000	-	-	14.500	-	-	3.900	-	-	19.000	-	-	263.000	-	-	22.000	-	-	22.000	-	-	30.000	-	-
Precio de venta	1.000	4.000	12.800	7.250	18.850	32.987	1.950	7.800	24.960	9.500	24.700	43.225	13.150	34.190	59.832	11.000	28.600	50.050	11.000	28.600	50.050	15.000	39.000	68.250
Disponibilidad (tienda)	El Rincón de las Armas	-	-	Armería Prauts	-	-	El Rincón de las Armas	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-	Armería Prauts	-	-	Armería Prauts	-	-
Disponibilidad (tesoro)	-	-	-	Página 58	-	-	Página 32	-	-	Página 70	-	-	-	-	-	Página 96	-	-	Página 104	-	-	Página 48	-	-
Catalizador	Perovskita	Trapezoedro	-	Hihiirokane	Trapezoedro	-	Perovskita	Trapezoedro	-	Uraninita	Trapezoedro	-	Cobaltita	Trapezoedro	-	Perovskita	Trapezoedro	-	Uraninita	Trapezoedro	-	Materia oscura	Trapezoedro	-
Atq. físico – Mín.	12	20	20	6	20	20	8	14	14	10	16	16	0	0	0	40	60	61	12	16	16	14	20	26
Atq. físico – Máx.	137	380	812	46	140	713	108	374	608	160	496	1.006	0	0	0	340	1.140	1.150	92	216	610	94	260	620
Atq. físico – Incremento	5	6	8	2	3	7	4	6	6	6	8	10	0	0	0	12	18	11	4	5	6	4	6	6
Atq. mágico – Mín.	14	30	30	15	20	20	24	36	36	15	24	24	40	60	61	0	0	0	18	22	22	9	18	18
Atq. mágico – Máx.	139	390	822	95	220	911	249	636	1.125	165	504	1.014	265	660	1.150	0	0	0	98	222	616	49	138	414
Atq. mágico – Incremento	5	6	8	4	5	9	9	10	11	6	8	10	9	10	11	0	0	0	4	5	6	2	3	4

Potencial de ataque físico y magia

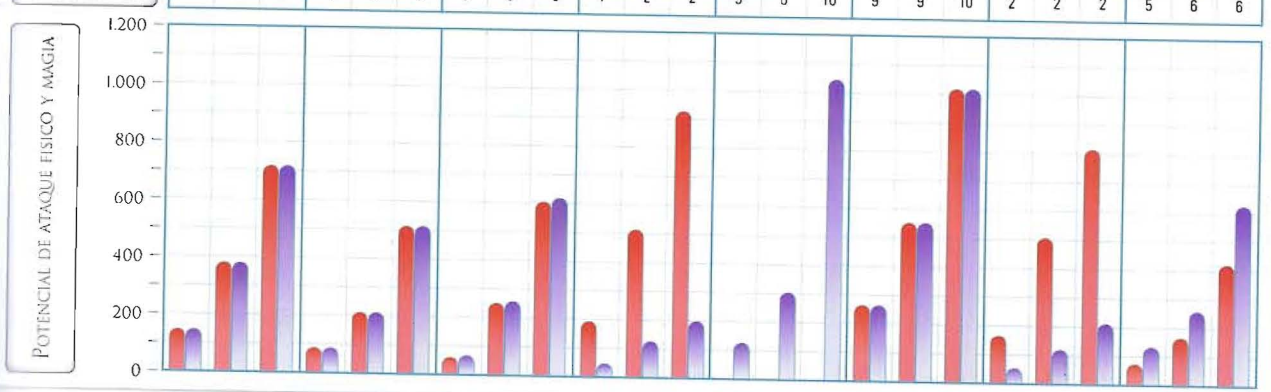
Análisis del arma

- Refuerzo↑ está pensada para acentuar las habilidades de Sazh como inspirador. Las habilidades ofensivas, como Don de Fuego, durarán un 40% (o un 80% con Refuerzo↑↑) más mientras lleve equipada el arma con esta propiedad. Para alargar los efectos, se pueden llevar accesorios del grupo de extras Efecto positivo; se activará la habilidad extra Duración beneficios.
- La propiedad especial Aturdimiento↑ es única de la armería de Sazh. Con Procíon o Betelgeuse, podrá alargar el tiempo que los enemigos aguantan en pie para aumentar el daño de bonificación por cadena un 10% (o un 30% con Aturdimiento↑↑).
- Si nos centramos solo en la magia avanzada, las Aldebarán y sus modificaciones poseen el inconveniente de reducir mucho la velocidad de ataque de Sazh. Si no quieres combinar la habilidad Succiona VIT, hay modos de mejorar la problemática velocidad de carga de la barra BTC.
- El reducir la VIT máxima de tu personaje para obtener mayor potencia de fuego es un sacrificio considerable. Pero éstas son las Pléyades y sus variantes, las pistolas más potentes del juego. Con una estrategia inicial adecuada o con las medidas para contrarrestar los efectos de VIT↓↓ Ataque↑, lo tendrás chupado.
- Si quieres que Sazh se especialice en magia en lugar de en ataque físico, entonces usa mejor las Deneb, ya que son una alternativa más segura a las arriesgadas Aldebarán. Se podrán modificar igual de bien al tiempo que se combinan con la habilidad Daño mágico.
- Dada la importancia de Sazh como personaje de apoyo en muchas formaciones, no olvides la Bonificación cadena↑ que recibe al usar Antares y sus modificaciones.

ARMAS DE SNOW

LISTA DE ARMAS

Nombre	Oso salvaje	Orgullo feroz	Viva la Reina	El Caballero	El Noble	Viva la Reina	El Rebelde	El Guerrero	Viva la Reina	Círculo de poder	Gurú marcial	Viva la Reina	Sello de ninfa	Gurú hechicero	Viva la Reina	Rueda de muerte	Indomable	Viva la Reina	Sol nocturno	Noche blanca	Viva la Reina	Umbra	Astro rey	Viva la Reina
Rango	3	5	11	5	8	11	4	6	11	6	8	11	4	6	11	6	8	11	3	5	11	5	9	11
Nivel máx.	26	61	100	21	41	100	21	41	100	26	61	100	21	41	100	26	61	100	26	61	100	21	41	100
Propiedad especial	-	-	-	Guardia↑	Guardia↑↑	Guardia↑↑	Ataque↑ en apuros	Ataque↑↑ en apuros	Ataque↑↑ en apuros	-	-	-	Ataque físico↓↓	Ataque físico↓	Ataque físico↓	VIT↓↓ Ataque↑	VIT↓ Ataque↑	VIT↓ Ataque↑	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir	Barrera↑	Barrera↑↑	Barrera↑↑
Grupo de extras	Defensa física	Defensa física	Independiente	Alta VIT	Alta VIT	Independiente	Baja VIT	Baja VIT	Independiente	Defensa física	Defensa física	Independiente	Magia definitiva	Magia definitiva	Independiente	Reducción de daño	Reducción de daño	Independiente	Empatía	Empatía	Independiente	Defensa mágica	Defensa mágica	Independiente
Precio de compra	1.800	-	-	20.000	-	-	11.000	-	-	4.500	-	-	25.000	-	-	210.000	-	-	21.000	-	-	32.600	-	-
Precio de venta	900	3.600	11.520	10.000	26.000	45.500	5.500	14.300	25.025	2.250	9.000	28.800	12.500	32.500	56.875	10.500	27.300	47.775	10.500	27.300	47.775	16.300	42.380	74.165
Disponibilidad (tienda)	El Rincón de las Armas	-	-	Armería Prauts	-	-	Armería Prauts	-	-	El Rincón de las Armas	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-	Armería Prauts	-	-
Disponibilidad (tesoro)	-	-	-	Página 52	-	-	Página 100	-	-	-	-	-	Página 74	-	-	-	-	-	Página 92	-	-	Página 64	-	-
Catalizador	Perovskita	Trapezoedro	-	Hihiirokane	Trapezoedro	-	Uraninita	Trapezoedro	-	Hihiirokane	Trapezoedro	-	Uraninita	Trapezoedro	-	Hihiirokane	Trapezoedro	-	Perovskita	Trapezoedro	-	Adamantita	Trapezoedro	-
Atq. físico – Mín.	15	23	24	8	13	15	5	8	8	23	33	34	0	0	0	41	25	30	18	23	23	13	15	14
Atq. físico – Máx.	140	383	717	88	213	510	65	248	602	198	513	925	0	0	0	266	565	1.020	168	503	815	73	175	410
Atq. físico – Incremento	5	6	7	4	5	5	3	6	6	7	8	9	0	0	0	9	9	10	6	8	8	3	4	4
Atq. mágico – Mín.	15	23	24	8	13	15	10	17	17	13	5	4	30	60	60	41	25	30	3	6	7	20	25	26
Atq. mágico – Máx.	140	383	717	88	213	510	70	257	611	38	125	202	130	300	1.050	266	565	1.020	53	126	205	120	265	620
Atq. mágico – Incremento	5	6	7	4	5	5	3	6	6	1	2	2	5	6	10	9	9	10	2	2	2	5	6	6



Análisis del arma

- El arma por defecto, Oso salvaje, mantiene el equilibrio tras las modificaciones y proporciona apoyo a la capacidad de Snow para usar magia elemental. Pero si solo quieres una superioridad física temprana para el rol de castigador, entonces Círculo de poder aumentará el ataque físico a costa de la magia. También puede compararse con Sol nocturno tras las modificaciones, y sin Prohibido aturdir.
- El ataque de El Rebelde entra en acción cuando Snow está en apuros. Lo que deberás tener en cuenta es que el arma se puede mejorar con la habilidad de su grupo de extras durante un *segundo* momento de apuros de baja VIT. Deja ranuras vacías para los accesorios de recuperación para usarlos en momentos peliagudos.
- Snow puede conseguir una VIT máxima superior a la de los demás personajes, pero podrá perderla ante VIT↓↓ Ataque↑ en las fases más avanzadas del juego. Lo que hace que merezca la pena aguantar es que Rueda de muerte e Indomable poseen un increíble poder (alcanzan un atributo de ataque físico de 1.020 en sus formas definitivas), en especial cuando se recuerda que están equilibrados en ataque físico y magia.
- Umbra y sus modificaciones otorgan al portador Barrera↑, una propiedad única que refuerza la reputación de Snow como el protector más fuerte del grupo. Tampoco afectará negativamente a su autoproclamado estatus de héroe, ya que sus aliados se beneficiarán de una mejor protección contra ataques de zona.
- Se te podría perdonar que pensases que las "habilidades especiales" Ataque físico↓ y Ataque físico↓↓ no son destacables. Podrías haber asumido que es el precio que pagar por el hecho de que Sello de ninfa y sus modificaciones sean la opción extrema de Snow como fulminador. Pero hay mucho más, ya que estas armas pertenecen al exclusivo grupo de extras Magia definitiva y se pueden equipar para conferir una habilidad extra secreta.

ARMAS DE HOPE

LISTA DE ARMAS

Nombre	Cortavientos	Rasgacielos	Nue	Ojo de halcón	Garra de águila	Nue	Otshirvani	Urubutsin	Nue	Ninurta	Jatayu	Nue
Rango	4	6	11	3	5	11	5	8	11	3	5	11
Nivel máx.	21	41	100	26	61	100	21	41	100	26	61	100
Propiedad especial	Resiste en apuros	Resiste en apuros +	Resiste en apuros +	-	-	-	Aspir↑	Aspir↑↑	Aspir↑↑	-	-	-
Grupo de extras	Baja VIT	Baja VIT	Independiente	Defensa mágica	Defensa mágica	Independiente	Refuerzo	Refuerzo	Independiente	Defensa física	Defensa física	Independiente
Precio de compra	10.000	-	-	4.400	-	-	28.200	-	-	2.800	-	-
Precio de venta	5.000	13.000	28.160	2.200	8.800	22.750	14,100	36.660	64.155	1.400	5.600	17.920
Disponibilidad (tienda)	Armería Prauts	-	-	El Rincón de las Armas	-	-	Armería Prauts	-	-	El Rincón de las Armas	-	-
Disponibilidad (tesoro)	-	-	-	Página 44	-	-	Página 100	-	-	Página 36	-	-
Catalizador	Uraninita	Trapezoedro	-	Perovskita	Trapezoedro	-	Hihiirokane	Trapezoedro	-	Perovskita	Trapezoedro	-
Atq. Físico – Mín.	18	31	31	2	4	4	6	18	18	12	18	18
Atq. Físico – Máx.	98	231	526	27	124	202	66	178	513	137	378	612
Atq. Físico – Incremento	4	5	5	1	2	2	3	4	5	5	6	6
Atq. Mágico – Mín.	12	45	45	18	26	26	14	20	20	12	18	18
Atq. Mágico – Máx.	72	205	441	193	506	917	114	260	713	137	378	612
Atq. Mágico – Incremento	3	4	4	7	8	9	5	6	7	5	6	6

Nombre	Vidofnir	Hresvelgr	Nue	Simurgh	Tezcatlipoca	Nue	Malphas	Naberius	Nue	Alicanto	Caladrio	Nue
Rango	5	8	11	4	6	11	3	5	11	4	6	11
Nivel máx.	21	41	100	21	41	100	26	61	100	26	61	100
Propiedad especial	Defensa↑	Defensa↑↑	Defensa↑↑	Magia↓↓	Magia↓	Magia↓	VIT↑↑ Ataque↑	VIT↓ Ataque↑	VIT↓ Ataque↑	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir
Grupo de extras	Efecto positivo	Efecto positivo	Independiente	Físico definitivo	Físico definitivo	Independiente	Reducción de daño	Reducción de daño	Independiente	Empatía	Empatía	Independiente
Precio de compra	16.900	-	-	21.200	-	-	198.000	-	-	18.000	-	-
Precio de venta	8.450	21.970	38.447	10.600	27.560	48.230	9.900	25.740	45.045	9.000	23.400	40.950
Disponibilidad (tienda)	Armería Prauts	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-
Disponibilidad (tesoro)	Página 54	-	-	Página 92	-	-	-	-	-	Página 72	-	-
Catalizador	Hihiirokene	Trapezoedro	-	Uraninita	Trapezoedro	-	Perovskita	Trapezoedro	-	Uraninita	Trapezoedro	-
Atq. Físico – Mín.	6	8	8	28	35	35	30	40	40	10	14	14
Atq. Físico – Máx.	46	128	305	168	395	926	205	520	832	110	374	608
Atq. Físico – Incremento	2	3	3	7	9	9	7	8	8	4	6	6
Atq. Mágico – Mín.	14	20	20	0	0	0	30	40	40	10	14	14
Atq. Mágico – Máx.	134	300	713	0	0	0	205	520	832	110	374	608
Atq. Mágico – Incremento	6	7	7	0	0	0	7	8	8	4	6	6

Potencial de ataque físico y magia

1.200 · 1.000 · 800 · 600 · 400 · 200 · 0

Análisis del arma

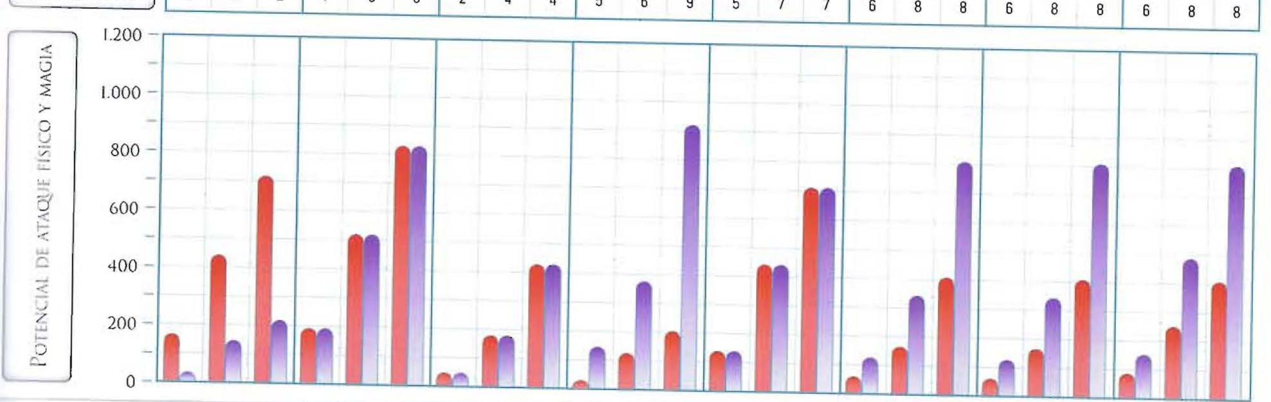
- Su Cortavientos está pensado para el potencial de ataque físico. Si quieres un arma con mejores estadísticas y mayor equilibrio, usa Ninurta. No obstante, la modificación Rasgacielos posee Resiste en apuros + y puede explotar su habilidad extra Esfuerzo postrero para mejorar las posibilidades de recuperación cuando Hope esté en estado crítico.
- Mejor aún, haz de Hope el personaje con el potencial de magia más fuerte cambiando a Ojo de halcón cuando sea conveniente.
- Otshirvani y sus modificaciones son apreciados, en un primer momento, en el rol de fulminador, ya que ofrecen diversas fuerzas de la propiedad Aspir↑ y usan Aspir oportuno para acelerar los ataques sobre los enemigos aturdidos. Forman también parte del grupo de extras Refuerzo, así que las combinaciones de accesorios aumentarán la velocidad de carga de la barra BTC.
- Si elegiste Ojo de halcón, modifícalo ahora a Garra de águila. Mucho antes de que la tercera y última forma se encuentre disponible, Hope puede equipar un arma con un atributo potencial de magia de 506. No posee propiedades especiales, pero tampoco inconvenientes.
- Vidofnir y sus modificaciones dan apoyo a Hope con protección mágica y trabajan con una formación inicial de inspirador. Defensa↑ alarga la duración de las habilidades defensivas un 40% (o un 80% con Defensa↑↑), y con las combinaciones adecuadas es posible [illegible] Duración beneficios +.
- Simurgh y su modificación puede no tener sentido al principio, [illegible] darle a Hope un arma de ataque físico únicamente, por muy [illegible] ésta sea? La respuesta es que son parte del exclusivo Físico [illegible] grupo de extras muy pequeño que otorga una habilidad extra [illegible]
- Si quieres vivir a tope, inténtalo con Malphas y disfruta de su [illegible] de pararte a comprobar la VIT de Hope.

ARMAS DE VANILLE

LISTA DE ARMAS

Nombre	Tiracuerdas	Caña de cazar	Nirvana	Garra de tigre	Diente de dragón	Nirvana	Báculo curativo	Cayado médico	Nirvana	Vara perlada	Vara irisada	Nirvana
Rango	3	5	11	2	4	11	5	9	11	3	5	11
Nivel máx.	26	61	100	26	61	100	21	41	100	26	61	100
Propiedad especial	-	-	-	BTC↓↓ Ataque↑	BTC↓ Ataque↑	BTC↓ Ataque↑	Cura↑	Cura↑↑	Cura↑↑	-	-	-
Grupo de extras	Defensa física	Defensa física	Independiente	Firme	Firme	Independiente	Alta VIT	Alta VIT	Independiente	Defensa mágica	Defensa mágica	Independiente
Precio de compra	2.500	-	-	300.000	-	-	19.800	-	-	2.300	-	-
Precio de venta	1.250	5.000	16.000	15.000	39.000	68.250	9.900	25.740	45.045	1.150	4.600	14.720
Disponibilidad (tienda)	El Rincón de las Armas	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-	Armería Prauts	-	-	El Rincón de las Armas	-	-
Disponibilidad (tesoro)	-	-	-	-	-	-	Página 58	-	-	Página 28	-	-
Catalizador	Perovskita	Trapezoedro	-	Cobaltita	Trapezoedro	-	Adamantita	Trapezoedro	-	Perovskita	Trapezoedro	-
Atq. Físico – Mín.	18	22	22	23	36	36	8	20	28	2	3	3
Atq. Físico – Máx.	168	442	715	198	516	828	48	180	424	27	123	201
Atq. Físico – Incremento	6	7	7	7	8	8	2	4	4	1	2	2
Atq. Mágico – Mín.	12	18	18	23	36	36	8	20	28	15	21	21
Atq. Mágico – Máx.	37	138	216	198	516	828	48	180	424	140	381	912
Atq. Mágico – Incremento	1	2	2	7	8	8	2	4	4	5	6	9

Nombre	La Zarza	Bastón Orochi	Nirvana	Mistilteinn	Bastón de Erinia	Nirvana	Belladona	Bastón molbol	Nirvana	Eje celestial	Abraxas	Nirvana
Rango	3	5	11	5	8	11	4	6	11	4	6	11
Nivel máx.	26	61	100	21	41	100	21	41	100	26	61	100
Propiedad especial	-	-	-	Ataque↑ por caídos	Ataque↑↑ por caídos	Ataque↑↑ por caídos	Debilitación↑	Debilitación↑↑	Debilitación↑↑	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir
Grupo de extras	Defensa mágica	Defensa mágica	Independiente	Baja VIT	Baja VIT	Independiente	Efecto positivo	Efecto positivo	Independiente	Empatía	Empatía	Independiente
Precio de compra	3.000	-	-	11.000	-	-	31.200	-	-	24.000	-	-
Precio de venta	1.500	6.000	19.200	5.500	14.300	25.025	15.600	40.560	70.980	12.000	31.200	54.600
Disponibilidad (tienda)	El Rincón de las Armas	-	-	Armería Prauts	-	-	Armería Prauts	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-
Disponibilidad (tesoro)	Página 80	-	-	Página 104	-	-	Página 48	-	-	Página 96	-	-
Catalizador	Perovskita	Trapezoedro	-	Hihiirokane	Trapezoedro	-	Uraninita	Trapezoedro	-	Uraninita	Trapezoedro	-
Atq. Físico – Mín.	6	16	16	5	7	7	5	7	7	5	7	7
Atq. Físico – Máx.	131	436	709	65	167	403	65	167	403	80	247	403
Atq. Físico – Incremento	5	7	7	3	4	4	3	4	4	3	4	4
Atq. Mágico – Mín.	6	16	16	11	15	15	11	15	15	11	15	15
Atq. Mágico – Máx.	131	436	709	131	335	807	131	335	807	161	495	807
Atq. Mágico – Incremento	5	7	7	6	8	8	6	8	8	6	8	8



Análisis del arma

- Su Tiracuerdas es más bien de ataque físico. Seguramente optes por La Zarza, un arma equilibrada sin propiedades especiales.
- Como obstructora, fulminadora y sanadora, Vanille depende tanto de su atributo mágico que deberías elegir Vara perlada y usarla cuando se presente la ocasión.
- Báculo curativo es la primera de las opciones de rol de Vanille, y mejora su capacidad como sanadora un 10% (o un 20% con Cura↑↑). Es interesante: la habilidad extra Báculo curativo de Plena forma conlleva que Vanille aumente su daño y compense la escasa potencia de ataque de Báculo curativo curándose hasta recuperar el 90% de VIT.
- Belladona y sus modificaciones son las herramientas de obstructora, y ofrecen Debilitación↑ como propiedad especial (aumentando la posibilidad de éxito de los estados alterados un 20%, un 40% con Debilitación↑↑) y Duración beneficios + por combinación de síntesis.
- Mistilteinn y sus modificaciones presentan una propiedad especial única para Vanille. Ataque↑ por caídos aumenta el ataque físico y la magia cada vez que un miembro del grupo cae en combate. Explotar la habilidad extra Esfuerzo postrero podría crear una sanadora con el poder de devolver la vida a los aliados, o de desatar su ira y vengarse en un rol diferente.
- Garra de tigre y sus variantes forman parte del grupo de extras Firme, que puede combinar la habilidad pasiva Succiona VIT. BTC↓↓ Ataque↑ compensa las estadísticas del arma con una Carga BTC reducida y una lenta velocidad de ataque.

ARMAS DE FANG

LISTA DE ARMAS

Nombre	Espontón	Guja	Lanza de Kain	Lanza dragontina	Cuerno de dragón	Lanza de Kain	Partesana	Rhomphaia	Lanza de Kain	Lanza chamánica	Alabarda herética	Lanza de Kain
Rango	3	5	11	4	6	11	3	5	11	4	6	11
Nivel máx.	26	61	100	21	41	100	26	61	100	21	41	100
Propiedad especial	-	-	-	Magia↓↓	Magia↓	Magia↓	-	-	-	Ataque físico↓↓	Ataque físico↓	Ataque físico↓
Grupo de extras	Defensa física	Defensa física	Independiente	Físico definitivo	Físico definitivo	Independiente	Defensa mágica	Defensa mágica	Independiente	Magia definitiva	Magia definitiva	Independiente
Precio de compra	4.500	-	-	230.000	-	-	6.600	-	-	23.000	-	-
Precio de venta	2.250	9.000	28.800	11.500	29.900	52.325	3.300	13.200	42.240	11.500	29.900	52.325
Disponibilidad (tienda)	El Rincón de las Armas	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-	El Rincón de las Armas	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-
Disponibilidad (tesoro)	-	-	-	-	-	-	Página 78	-	-	Página 106	-	-
Catalizador	Perovskita	Trapezoedro	-	Uraninita	Trapezoedro	-	Perovskita	Trapezoedro	-	Uraninita	Trapezoedro	-
Atq. físico Mín.	55	60	60	39	65	71	6	10	10	0	0	0
Atq. físico Máx.	130	300	753	179	385	962	31	130	307	0	0	0
Atq. físico Incremento	3	4	7	7	8	9	1	2	3	0	0	0
Atq. mágico Mín.	35	17	17	0	0	0	39	47	47	47	50	50
Atq. mágico Máx.	85	137	314	0	0	0	189	467	839	187	370	941
Atq. mágico Incremento	2	2	3	0	0	0	6	7	8	7	8	9

Nombre	Lanza de castigo	Lanza de Moira	Lanza de Kain	Pandora	Calamidad	Lanza de Kain	Lanza de Nimrod	Venus	Lanza de Kain	Gae Bolg	Gungnir	Lanza de Kain
Rango	5	8	11	5	8	11	4	6	11	5	8	11
Nivel máx.	21	41	100	21	41	100	26	61	100	21	41	100
Propiedad especial	PT↑ al aturdir	PT↑↑ al aturdir	PT↑↑ al aturdir	Interferencia↑	Interferencia↑↑	Interferencia↑↑	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir	Revancha↑	Revancha↑↑	Revancha↑↑
Grupo de extras	Defensa mágica	Defensa mágica	Independiente	Efecto positivo	Efecto positivo	Independiente	Empatía	Empatía	Independiente	Efecto positivo	Efecto positivo	Independiente
Precio de compra	31.000	-	-	16.200	-	-	27.000	-	-	13.100	-	-
Precio de venta	15.500	40.300	70.525	8.100	21.060	36.855	13.500	35.100	61.425	6.550	17.030	29.80[illegible]
Disponibilidad (tienda)	Armería Prauts	-	-	Armería Prauts	-	-	Emporio Gilgamesh	-	-	Armería Prauts	-	-
Disponibilidad (tesoro)	Página 102	-	-	Página 60	-	-	Página 98	-	-	Página 56	-	-
Catalizador	Hihiirokane	Trapezoedro	-	Hihiirokane	Trapezoedro	-	Uraninita	Trapezoedro	-	Hihiirokane	Trapezoedro	-
Atq. físico Mín.	20	22	22	20	22	22	23	30	30	23	30	48
Atq. físico Máx.	100	222	517	100	222	616	148	390	921	103	230	642
Atq. físico Incremento	4	5	5	4	5	6	5	6	9	4	5	6
Atq. mágico Mín.	31	38	38	31	38	38	23	30	30	12	20	48
Atq. mágico Máx.	151	318	731	151	318	830	148	390	921	92	220	642
Atq. mágico Incremento	6	7	7	6	7	8	5	6	9	4	5	6

Potencial de ataque físico y magia

1.200 – 1.000 – 800 – 600 – 400 – 200 – 0

Análisis del arma

- Fang posee amplias y oscuras habilidades extra. Lanza chamánica y Alabarda herética pertenecen al grupo de extras Magia definitiva, mientras que Lanza dragontina y Cuerno de dragón pertenecen a Físico definitivo.
- Al igual que Vanille, Fang posee armas específicas de rol entre las que elegir. En el caso del rol de protectora, Gae Bolg y sus modificaciones ofrecerán Revancha↑ (+40% de daño, +80% con Revancha↑↑) a través de una propiedad especial.
- Cuatro o más armas de Fang pertenecen al grupo de extras Efecto positivo. Podrá explotar esto en el caso de la habilidad extra Duración beneficios +, manteniendo Bravura y Prisa activas entre un 30-90% más de tiempo.
- Si la formación requiere un obstructor, Pandora y sus modificaciones aumentan la tasa de éxito de interferencia↑. Dado que Fang puede aplastar a grupos enteros con los hechizos con efecto en la zona de obstructora, el caos está servido.
- La Lanza de castigo y sus modificaciones son interesantes para quienes invoquen al eidolón y los que usen Libra mediante Datos de enemigos. PT↑ al aturdir recupera algunos puntos tácticos por cada enemigo aturdido.
- A pesar de no estar relacionado con un rol de castigador [illegible] específico, Prohibido aturdir supone menos problema para este rol que para los fulminadores (quienes perderían potencial para aturdir [illegible] grupos). Por eso Lanza de Nimrod y sus modificaciones [illegible] interesantes por sus altos atributos potenciales, a pesar de sus inconvenientes. Pertenecen también al grupo de extras Empatía y presentarían por ello más oportunidades de recarga de PT.

ANÁLISIS DE ACCESORIOS

Accesorios de ataque

- Los Aros de VIT son de lo más efectivo en las primeras fases del juego, cuando los personajes tienen 1.000 de VIT o menos. Van perdiendo utilidad gradualmente hacia el final del juego, aunque ciertas habilidades extra pueden activarse al equiparse con más de uno.
- Los accesorios que potencian el ataque físico se encuentran entre las mejoras más útiles, el equivalente temporal a la modificación de un arma o a gastar puntos de Cristarium. El poseer la fuerza bruta para aplastar a un enemigo antes de que pueda siquiera reaccionar elimina la necesidad de prepararse para los hechizos que éste fuera a lanzar. Los accesorios de ataque físico "se amontonarán" si te equipas con dos o más a la vez, lo que dará lugar a un superfulminador con la habilidad extra Daño físico. Usa la habilidad Bravura para maximizar el daño.
- Los potenciadores de magia funcionan de igual manera, mejorando el atributo del personaje. Usa la habilidad Fe antes de tus ataques para ampliar tu magia extendida aún más.

Accesorios de defensa

- Los Cintos de resistencia física comienzan a mostrar su verdadero valor cuando son modificados y emparejados para mejorar su eficiencia. Asigna su absorción de daño a un protector y mejorarás la resistencia de toda la formación.
- La resistencia mágica también aumenta de manera más perceptible cuando se mejoran y se combinan los objetos. Ten en cuenta que reduce el daño provocado por los ataques mágicos, pero no protege frente a estados alterados. También protege frente a la magia no elemental, para la cual no hay habilidades o accesorios especiales.
- El Lazo de resistencia al daño posee unos límites de modificación más bajos y no puede combinarse con habilidades extra. Sin embargo, no supone un gran coste a la hora de equiparse para un uso general; y, además, reduce el daño recibido de cualquier ataque físico o mágico. También aumentará las dos resistencias anteriores al combinarlo.

Accesorios de resistencia

- Cuando los accesorios de resistencia se combinen, te darás cuenta de que no se añaden unos a otros sin más: de hecho, se aplica una fórmula oculta de reducción de rendimiento. Pongamos que has intentado burlar Necro (el hechizo enemigo) equipándote con cuatro Coronas de ángel. Tu resistencia aumentaría del 60% al 94% y, finalmente, al 98%. La última Corona de ángel apenas tendría efecto. Son más eficaces las modificaciones que el hecho de añadir objetos.
- La mejor manera de usar la resistencia a los seis elementos es ajustar bien las condiciones y equiparte para la situación. Si tu objetivo de misión usa rayos, usa tú el Anillo voltaico. La resistencia a la tierra podría ser de ayuda para defenderte de Tremor. Pero hay otro modo de usar estos accesorios: con sus bonificaciones por ataque extra. Mejora tu propia afinidad elemental para provocar más daño.
- Anillo espiritual no supone un gasto de ranuras muy grande; además, es fuerte frente a todos los daños elementales y puede modificarse. El Dado de 20 caras también podría irte bien, pero como sucede con todos los accesorios aleatorios, es un arma de doble filo.
- En general, las resistencias a las debilidades apenas tienen poder; y ocupan una ranura a la que le podrías dar mejor uso (con un equipo para la cabeza Tetracorona, por ejemplo).
- Sin embargo, los estados alterados más problemáticos (Postración, Dolor, Amnesia y Deterioro) son harina de otro costal. Equípate para luchar contra rivales específicos y aprovecha las combinaciones (como Duración Postración) para eludir algunos combates frustrantes. Si tienes escasez de ranuras, las Cintas y la Efigie de la diosa serán buenas alternativas y solo ocuparán un espacio.

Accesorios de mejora

- Los accesorios automáticos se activan al inicio del combate, pero no siempre serán mejores que los accesorios críticos, así que no los modifiques sin más. Cada uno tiene sus aplicaciones. Botines raudos puede venirte bien al inicio, cuando vayas a por la evaluación de cinco estrellas. No obstante, es más probable que Botas de Hermes te salve el pellejo tras ser derrotado de manera inesperada.
- La Tetracorona se beneficiará de una extensión de poder, como la Defensa↑ del armamento de Hope, la bonificación de nivel de rol inspirador y la habilidad extra Duración beneficios.

Accesorios varios

- Los objetos del grupo de extras Refuerzo se encuentran entre los más útiles, e incluyen Faja temporal, que no solo carga tu barra BTC tras cada muerte, sino que puede explotarse para conseguir velocidad adicional gracias a las combinaciones.
- Hay otros modos de acelerar el ritmo de tu grupo y de mejorar las evaluaciones de cada combate. Usa un Paño tempranero o su excelente modificación Paño madrugador para asestar un golpe inicial al enemigo.
- No tendrás la tentación de comprar una Elección al precio de Regalos Moguri, ya que el juego te proporcionará todas cuantas desees (en un principio, se te dará una Buena elección en el capítulo 11, consulta la página 94).
- Buena elección, Sabia elección y Fácil elección aumentan la probabilidad de que los enemigos suelten objetos (normales, raros y vapores preventivos, respectivamente). Esto incrementará los objetos de valor de todo el grupo. El efecto no es acumulativo, así que equiparse con cuatro Elecciones del mismo tipo no es más efectivo que equiparse solo con una.
- Podrás recuperar PT con rapidez con Faja energética y Medalla triunfal, que te permitirán ejecutar técnicas con mayor frecuencia.

Nombre	Rango	Nivel máx.	Mín. (Atributo)	Máx.	Incremento	Propiedad especial	Grupo de extras	Precio de compra	Precio de venta	Tienda (Disponibilidad)	Tesoro	Catalizador
Aro de hierro	1	6	50	120	14	VIT: +50	Alta VIT	500	250	Bazar del Aventurero	Página 20	Millerita
Aro de plata	2	6	100	180	16	VIT: +100	Defensa física	800	400	Bazar del Aventurero	Página 30	Rodocrosita
Aro de carbono	3	11	150	230	8	VIT: +150	Baja VIT	1.500	750	Bazar del Aventurero	Página 56	Cobaltita
Aro de titanio	4	11	200	280	8	VIT: +200	Reducción de daño	3.600	1.800	Bazar del Aventurero	-	Perovskita
Aro de oro	5	11	250	350	10	VIT: +250	Defensa mágica	9.000	4.500	Bazar del Aventurero	Página 64	Uraninita
Aro de mitrilo	6	16	300	450	10	VIT: +300	Alta VIT	15.000	7.500	Bazar del Aventurero	Página 118	Piedra Mnar
Aro de platino	7	21	400	600	10	VIT: +400	Defensa física	48.000	24.000	Laboratorios Sanctum	Página 84	Hihiirokane
Aro de diamante	8	26	500	1.000	20	VIT: +500	Defensa mágica	-	36.000	-	Página 132	Adamantita
Aro adamantino	9	36	800	1.500	20	VIT: +800	Reducción de daño	-	50.000	-	Página 110	Materia oscura
Aro de wurtzita	10	51	1.500	3.000	30	VIT: +1.500	Independiente	-	150.000	-	-	-
Brazal de poder	2	6	20	60	8	Ataque físico: +20	Defensa física	1.000	500	Bazar del Aventurero	Página 26	Cobaltita
Brazal de lucha	4	11	50	120	7	Ataque físico: +50	Defensa física	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	Página 56	Uraninita
Brazal de guerra	6	11	100	180	8	Ataque físico: +100	Defensa física	10.000	5.000	Bazar del Aventurero	Página 132	Hihiirokane
Mitones de poder	8	11	150	250	10	Ataque físico: +150	Defensa física	-	13.500	-	Página 104	Materia oscura
Manopla de káiser	10	11	200	300	10	Ataque físico: +200	Físico definitivo	-	31.500	-	-	-
Divisa de mago	2	6	20	60	8	Ataque mágico: +20	Defensa mágica	1.000	500	Bazar del Aventurero	Página 30	Cobaltita
Divisa de chamán	4	11	50	120	7	Ataque mágico: +50	Defensa mágica	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	Página 54	Uraninita
Divisa de brujo	6	11	100	180	8	Ataque mágico: +100	Defensa mágica	10.000	5.000	Bazar del Aventurero	Página 129	Hihiirokane
Blasón mágico	8	11	150	250	10	Ataque mágico: +150	Defensa mágica	-	13.500	-	Página 110	Materia oscura
Insignia magistral	10	11	200	300	10	Ataque mágico: +200	Magia definitiva	-	31.500	-	-	-
Cinto negro	3	6	10	20	2	Resistencia física: +10%	Defensa física	4 500	2.250	Bazar del Aventurero	Página 36	Uraninita
Cinto de combate	6	11	15	25	1	Resistencia física: +15%	Defensa física	12.000	6.000	Bazar del Aventurero	Página 135	Adamantita
Cinto de adalid	9	11	20	30	1	Resistencia física: +20%	Defensa física	-	18.150	-	-	-
Banda rúnica	3	6	10	20	2	Resistencia mágica: +10%	Defensa mágica	4.500	2.250	Bazar del Aventurero	Página 64	Uraninita
Banda de bruja	6	11	15	25	1	Resistencia mágica: +15%	Defensa mágica	12.000	6.000	Bazar del Aventurero	Página 120	Adamantita
Banda de Magus	9	11	20	30	1	Resistencia mágica: +20%	Defensa mágica	-	18.150	-	-	-
Lazo real	8	11	5	15	1	Resistencia al daño: +5%	Independiente	200.000	20.000	Laboratorios Sanctum	Página 62	Materia oscura
Lazo imperial	10	6	10	20	2	Resistencia al daño: +10%	Independiente	-	50.000	-	-	-
Anillo del Fuego	2	6	20	30	2	Resistencia al fuego: +20%	Resistencia al fuego	-	1.000	-	Página 38	Cobaltita
Anillo pírico	4	6	25	35	2	Resistencia a fuego: +25%	Resistencia al fuego	-	3.000	-	Página 102	Uraninita
Anillo volcánico	6	6	30	40	2	Resistencia a fuegn: +30%	Resistencia al fuego	-	5.000	-	-	-
Anillo del Frío	2	6	20	30	2	Resistencia a frío: +20%	Resistencia al frío	-	1.000	-	Página 130	Cobaltita
Anillo gélido	4	6	25	35	2	Resistencia a frío: +25%	Resistencia al frío	-	3.000	-	-	Uraninita
Anillo glacial	6	6	30	40	2	Resistencia a frío: +30%	Resistencia al frío	-	5.000	-	-	-
Anillo del Rayo	2	6	20	30	2	Resistencia a rayo: +20%	Resistencia al rayo	-	1.000	-	Página 34	Cobaltita
Anillo voltaico	4	6	25	35	2	Resistencia a rayo: +25%	Resistencia al rayo	-	3.000	-	Página 129	Uraninita
Anillo eléctrico	6	6	30	40	2	Resistencia a rayo: +30%	Resistencia al rayo	-	5.000	-	-	-
Anillo del Agua	2	6	20	30	2	Resistencia a agua: +20%	Resistencia al agua	-	1.000	-	Página 50	Cobaltita
Anillo húmedo	4	6	25	35	2	Resistencia a agua: +25%	Resistencia al agua	-	3.000	-	Página 88	Uraninita
Anillo torrentoso	6	6	30	40	2	Resistencia a agua: +30%	Resistencia al agua	-	5.000	-	-	-
Anillo del Aire	2	6	20	30	2	Resistencia a aire: +20%	Resistencia al aire	-	1.000	-	Página 80	Cobaltita
Anillo ventoso	4	6	25	35	2	Resistencia a aire: +25%	Resistencia al aire	-	3.000	-	Página 92	Uraninita
Anillo huracanado	6	6	30	40	2	Resistencia a aire: +30%	Resistencia al aire	-	5.000	-	-	-
Anillo de la Tierra	2	6	20	30	2	Resistencia a tierra: +20%	Resistencia a la tierra	-	1.000	-	Página 80	Cobaltita
Anillo telúrico	4	6	25	35	2	Resistencia a tierra: +25%	Resistencia a la tierra	-	3.000	-	-	Uraninita
Anillo geológico	6	6	30	40	2	Resistencia a tierra: +30%	Resistencia a la tierra	-	5.000	-	-	-
Guantes de Goliat	3	6	30	45	3	Resistencia a Fuerza : +30%	Resistencia a Fuerza	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	Página 132	Perovskita
Guantes de rey	5	11	40	60	2	Resistencia a Fuerza : +40%	Resistencia a Fuerza	-	4.000	-	-	-
Hebilla de cristal	3	6	30	45	3	Resistencia a Magia : +30%	Resistencia a Magia	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	-	Perovskita
Hebilla de tectita	5	11	40	60	2	Resistencia a Magia : +40%	Resistencia a Magia	-	4.000	-	-	-
Pulsera metálica	3	6	30	45	3	Resistencia a Defensa : +30%	Resistencia a Defensa	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	Página 38	Perovskita
Pulsera cerámica	5	11	40	60	2	Resistencia a Defensa : +40%	Resistencia a Defensa	-	4.000	-	-	-
Dije calmante	3	6	30	45	3	Resistencia a Espíritu : +30%	Resistencia a Espíritu	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	-	Perovskita
Dije confortante	5	11	40	60	2	Resistencia a Espíritu : +40%	Resistencia a Espíritu	-	4.000	-	-	-
Canica bonita	3	6	30	45	3	Resistencia a Demora: +30%	Resistencia a Demora	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	Página 92	Perovskita
Bola brillante	5	11	40	60	2	Resistencia a Demora: +40%	Resistencia a Demora	-	4.000	-	-	-
Colgante estelar	3	6	30	45	3	Resistencia a Veneno: +30%	Resistencia a Veneno	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	Página 46	Perovskita
Colgante astral	5	11	40	60	2	Resistencia a Veneno: +40%	Resistencia a Veneno	-	4.000	-	-	-

LISTA DE ACCESORIOS

Nombre	Rango	Nivel máx.	Mín. (Atributo)	Máx.	Incremento	Propiedad especial	Grupo de extras	Precio de compra	Precio de venta	Tienda (Disponibilidad)	Tesoro	Catalizador
Collar de perlas	3	6	30	45	3	Resistencia a Deterioro: +30%	Resistencia a Deterioro	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	Página 129	Perovskita
Collar precioso	5	11	40	60	2	Resistencia a Deterioro: +40%	Resistencia a Deterioro	-	4.000	-	-	-
Estampa bendita	3	6	30	45	3	Resistencia a Maldición: +30%	Resistencia a Maldición	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	Página 52	Perovskita
Estampa sagrada	5	11	40	60	2	Resistencia a Maldición: +40%	Resistencia a Maldición	-	4.000	-	-	-
Funda antidolor	3	6	30	45	3	Resistencia a Dolor: +30%	Resistencia a Dolor	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	Página 62	Perovskita
Funda matadolor	5	11	40	60	2	Resistencia a Dolor: +40%	Resistencia a Dolor	-	4.000	-	-	-
Capa blanca	3	6	30	45	3	Resistencia a Amnesia: +30%	Resistencia a Amnesia	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	Página 62	Perovskita
Capa refulgente	5	11	40	60	2	Resistencia a Amnesia: +40%	Resistencia a Amnesia	-	4.000	-	-	-
Ajorca iridiscente	3	6	30	45	3	Resistencia a Postración: +30%	Resistencia a Postración	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	Página 68	Perovskita
Ajorca prístina	5	11	40	60	2	Resistencia a Postración: +40%	Resistencia a Postración	-	4.000	-	-	-
Corona de beato	3	6	30	45	3	Resistencia a Muerte: +30%	Firme	3.000	1.500	Bazar del Aventurero	Página 106	Perovskita
Corona de ángel	5	11	40	60	2	Resistencia a Muerte: +40%	Firme	-	4.000	-	-	-
Amuleto físico	2	2	-	-	-	Coraza en apuros	Defensa física	5.000	2.500	Momentos Mágicos	Página 54	Perovskita
Talismán físico	5	2	-	-	-	AutoCoraza	Defensa física	-	6.000	-	-	-
Amuleto espiritual	2	2	-	-	-	Escudo en apuros	Defensa mágica	5.000	2.500	Momentos Mágicos	Página 42	Perovskita
Talismán del alma	5	2	-	-	-	AutoEscudo	Defensa mágica	-	6.000	-	-	-
Amuleto defensor	2	2	-	-	-	Velo en apuros	Efecto positivo	5.000	2.500	Momentos Mágicos	Página 46	Perovskita
Talismán estoico	5	2	-	-	-	AutoVelo	Efecto positivo	-	6.000	-	-	-
Amuleto de héroe	2	2	-	-	-	Bravura en apuros	Defensa física	5.000	2.500	Momentos Mágicos	Página 68	Perovskita
Talismán heroico	5	2	-	-	-	AutoBravura	Defensa física	-	6.000	-	-	-
Amuleto de mago	2	2	-	-	-	Fe en apuros	Defensa mágica	5.000	2.500	Momentos Mágicos	Página 68	Perovskita
Talismán arcano	5	2	-	-	-	AutoFe	Defensa mágica	-	6.000	-	-	-
Amuleto firme	2	2	-	-	-	Aguante en apuros	Firme	5.000	2.500	Momentos Mágicos	Página 124	Perovskita
Talismán honroso	5	2	-	-	-	AutoAguante	Firme	-	6.000	-	-	-
Pendiente fresco	2	2	-	-	-	AntiFuego en apuros	Resistencia al fuego	3.000	1.500	Momentos Mágicos	Página 98	Perovskita
Aretes antiFuego	5	2	-	-	-	AutoAntiFuego	Resistencia al fuego	-	4.000	-	-	-
Pendiente térmico	2	2	-	-	-	AntiFrío en apuros	Resistencia al frío	3.000	1.500	Momentos Mágicos	Página 94	Perovskita
Aretes antiFrío	5	2	-	-	-	AutoAntiFrío	Resistencia al frío	-	4.000	-	-	-
Pendiente aislante	2	2	-	-	-	AntiRayo en apuros	Resistencia al rayo	3.000	1.500	Momentos Mágicos	Página 90	Perovskita
Aretes antiRayo	5	2	-	-	-	AutoAntiRayo	Resistencia al rayo	-	4.000	-	-	-
Pendiente seco	2	2	-	-	-	AntiAgua en apuros	Resistencia al agua	3.000	1.500	Momentos Mágicos	Página 88	Perovskita
Aretes antiAgua	5	2	-	-	-	AutoAntiAgua	Resistencia al agua	-	4.000	-	-	-
Botas de Hermes	2	2	-	-	-	Prisa en apuros	Refuerzo	-	2.500	-	Página 133	Perovskita
Botines raudos	5	2	-	-	-	AutoPrisa	Refuerzo	-	6.000	-	-	-
Tetracorona	4	2	-	-	-	Tetradefensa en apuros	Independiente	-	15.000	-	Página 108	Hihiirokane
Tetratiara	8	2	-	-	-	AutoTetradefensa	Independiente	-	40.000	-	-	-
Paño tempranero	2	2	-	-	-	BTC+1 al comienzo	Refuerzo	1.000	500	Regalos Moguri	Página 62	Rodocrosita
Paño madrugador	3	2	-	-	-	BTC al tope	Refuerzo	-	1.500	-	-	Cobaltita
Botas escurridizas	4	2	-	-	-	Evasión	Refuerzo	6.000	3.000	Regalos Moguri	-	-
Reloj de oro	3	2	-	-	-	Tiempo base	Independiente	-	10.000	-	Página 137	#NV
Medalla triunfal	4	2	-	-	-	PT al ganar	Empatía	-	5.000	-	Página 102	#NV
Fácil elección	5	2	-	-	-	Vapores	Empatía	-	3.500	-	Página 130	Uraninita
Buena elección	4	2	-	-	-	Objetos	Independiente	100.000	50.000	Regalos Moguri	Página 94	Piedra Mnar
Sabia elección	5	2	-	-	-	Objetos raros	Independiente	-	125.000	-	-	-
Catálogo de caza	5	2	-	-	-	Ojo agudo al derribar	Empatía	-	2.500	-	Página 135	Uraninita
Faja temporal	6	2	-	-	-	BTC al derribar	Empatía	10.000	5.000	Regalos Moguri	Página 120	Piedra Mnar
Faja energética	7	2	-	-	-	PT al derribar	Empatía	-	7.500	-	Página 83	-
Diploma médico	2	2	-	-	-	Saber médico	Independiente	-	2.500	-	Página 48	-
Naipe del Fuego	5	2	-	-	-	Absorbe fuego a veces	Resistencia al fuego	-	7.500	-	Página 80	Piedra Mnar
Naipe del Frío	5	2	-	-	-	Absorbe frío a veces	Resistencia al frío	-	7.500	-	Página 80	Piedra Mnar
Naipe del Rayo	5	2	-	-	-	Absorbe rayo a veces	Resistencia al rayo	-	7.500	-	Página 80	Piedra Mnar
Naipe del Agua	5	2	-	-	-	Absorbe agua a veces	Resistencia al agua	-	7.500	-	Página 88	Piedra Mnar
Naipe del Aire	5	2	-	-	-	Absorbe aire a veces	Resistencia al aire	-	7.500	-	Página 80	Piedra Mnar
Naipe de la Tierra	5	2	-	-	-	Absorbe tierra a veces	Resistencia a la tierra	-	7.500	-	Página 80	Piedra Mnar
Dado de 20 caras	7	2	-	-	-	Cero daño a veces	Independiente	-	22.500	-	Página 135	-
Huevo nutritivo	8	2	-	-	-	PC×2	Independiente	-	250.000	-	Página 136	-
Anillo espiritual	5	16	10	25	1	Resiste elementos: +10%	Independiente	120.000	60.000	Laboratorios Sanctum	-	Uraninita
Efigie de la diosa	6	2	-	-	-	Pronto alivio	Independiente	-	10	-	-	-
Cinta	9	6	20	25	1	Resiste estados: +20%	Independiente	-	10	-	-	Materia oscura
Súper Cinta	10	6	25	30	1	Resiste estados: +25%	Independiente	-	10	-	-	-
Guantes de Genji	9	2	-	-	-	Expansión de daño	Independiente	-	10	-	Página 137	-

MATERIALES



Hay dos categorías de materiales. Los materiales normales poseen un valor de EXP que puede añadirse a las armas y a los accesorios mediante la opción Modificar, lo que aumentará el nivel del objeto elegido. Un objeto que haya alcanzado su potencial máximo (★) puede transformarse en uno nuevo y, por lo general, de mejor calidad. Esto se logra añadiendo un material específico de la segunda categoría, llamado catalizador. La transformación solo tendrá lugar si posees el tipo adecuado de catalizador.

En la tabla, cada material se describe en términos de las siguientes cualidades, en caso de que sea aplicable.

Valor de EXP: es el valor de EXP base del material cuando se usa en un objeto de rango 6; como el Sable embrujado de Lightning, por ejemplo. El valor medio aumenta o disminuye con los objetos de menor y mayor rango, respectivamente.

Valor multiplicador: es el efecto positivo o negativo del material sobre el valor multiplicador oculto. Se puede aplicar una experiencia del 25% (x1,25) al 200% (x3) al valor de EXP de los materiales usados en las modificaciones, y esta experiencia cambia cuando el total del valor multiplicador supera una barrera. Consulta las páginas siguientes para obtener más información.

Rango: el rango de los materiales normales suele ser poco relevante. Sin embargo, el rango de un catalizador es muy importante, en el sentido de que determina el rango del objeto producido por una transformación.

Disponibilidad: aquí encontrarás los nombres de las tiendas donde adquirir un objeto mediante la opción Tiendas, de los terminales de servicio. También hallarás información sobre qué criatura suelta el objeto cuando es derrotada. Los materiales marcados con un signo "-" solo podrán obtenerse por otros medios (como las cápsulas de tesoro) y, por lo tanto, no los hallarás en grandes cantidades.

Precio de compra/Precio de venta: es el coste de adquirir el objeto directamente de una tienda y el ingreso derivado de venderlo. Se muestra en guiles. "Puede venderse a buen precio en las tiendas": ésta es la pista descriptiva que se usa en el juego para indicar los materiales que se convertirán en tu principal fuente de guiles. Estos "rentables" componentes producen modificaciones de escasa calidad, pero obtendrás excepcionales ingresos por su venta.



Materiales orgánicos

Nombre	Valor de EXP	Valor multiplicador	Rango	Disponibilidad	Precio de compra	Precio de venta
Uña sucia	4	+4	1	Bégimo káiser	-	15
Uña de fiera	11	+10	3	Biomercado "La Bestia"	80	40
Uña de coloso	24	+15	5	Biomercado "La Bestia"	150	75
Pezuña de fauno	42	+24	7	Bégimo káiser	-	110
Hueso quebrado	4	+8	2	Yaksha	-	15
Hueso macizo	12	+14	4	Biomercado "La Bestia"	80	40
Hueso enigmático	24	+21	6	Biomercado "La Bestia"	150	75
Hueso antiguo	43	+31	8	Yaksha	-	110
Escama húmeda	3	+5	1	Sahuagin	-	15
Escama ribereña	11	+11	3	Sahuagin	-	40
Escama abismal	23	+16	5	Orobón	-	75
Escama inversa	40	+25	7	Dagón	-	110
Caparazón roto	4	+7	2	Basilisco	-	15
Carcasa de hierro	13	+13	4	Biomercado "La Bestia"	80	40
Carcasa blindada	26	+20	6	Biomercado "La Bestia"	150	75
Carcasa orgánica	47	+30	8	Grangach	-	110
Colmillo mellado	4	+7	2	Gorgonops	-	15
Colmillo maldito	13	+13	4	Biomercado "La Bestia"	80	40
Colmillo espantoso	26	+20	6	Biomercado "La Bestia"	150	75
Colmillo siniestro	47	+30	8	Uridimmu	-	110
Ala arrancada	3	+6	1	Anfisbena	-	15
Ala escamosa	10	+12	3	Biomercado "La Bestia"	80	40
Ala monstruosa	21	+17	5	Biomercado "La Bestia"	150	75
Alas celestiales	37	+26	7	Zirnitra	-	110
Cola caída	4	+8	2	Trífido	-	15
Cola espinosa	12	+14	4	Biomercado "La Bestia"	80	40
Cola demoníaca	24	+21	6	Biomercado "La Bestia"	150	75
Cola bella	43	+31	8	Mushufushu	-	110
Cuero rasgado	3	+5	1	Adro	-	15
Cuero resistente	11	+11	3	Biomercado "La Bestia"	80	40
Cuero suave	23	+16	5	Biomercado "La Bestia"	150	75
Cuero aterciopelado	40	+25	7	Adro	-	110
Aceite viscoso	5	+6	2	Alraune	-	15
Aceite aromático	14	+12	4	Biomercado "La Bestia"	80	40
Aceite medicinal	29	+19	6	Biomercado "La Bestia"	150	75
Aceite místico	47	+29	8	Alraune	-	110
Lana agujereada	2	+7	1	Oveja (consulta la página 123)	-	15
Lana rústica	9	+13	3	Oveja (consulta la página 123)	-	40
Lana gruesa	19	+18	5	Oveja (consulta la página 123)	-	75
Lana mullida	33	+27	7	Oveja (consulta la página 123)	-	110
Gelatina turbia	4	+8	2	Flan	-	15
Gelatina colorida	12	+14	4	Biomercado "La Bestia"	80	40
Gelatina diáfana	24	+21	6	Biomercado "La Bestia"	150	75
Gelatina enigmática	49	+31	8	Ectoflán	-	110
Cuerno partido	3	+6	1	Duende	-	15
Cuerno bestial	10	+12	3	Munchkin	-	40
Cuerno de comehombres	21	+17	5	Duende	-	75
Cuerno infernal	37	+26	7	Espantajo	-	110
Fluido curioso	5	+6	2	Gerobatrachus	-	15
Fluido extraño	14	+12	4	Biomercado "La Bestia"	80	40
Fluido misterioso	29	+19	6	Biomercado "La Bestia"	150	75
Fluido inefable	43	+29	8	Gerobatrachus	-	110
Lágrima cristalizada	6	+10	2	Larva	-	15
Lágrima de desesperanza	12	+14	4	Pijavica	-	40
Lágrima de remordimiento	24	+24	6	Larva	-	75
Lágrima de angustia	49	+40	8	Nosferatu	-	110
Micelio rojo	6	+10	2	-	-	85
Micelio azul	22	+21	5	-	-	190
Micelio blanco	48	+34	7	-	-	360
Micelio negro	84	+51	8	-	-	675
Rocío del amanecer	12	+31	2	Tesoro de Chocobo (consulta la página 122-123)	-	500
Rocío del ocaso	28	+42	3	Tesoro de Chocobo (consulta la página 122-123)	-	850
Tallo oscuro	32	+46	4	Microchu	-	1.000
Pétalo luminoso	102	+21	8	Ochu	-	1.000
Semilla de dalia lunar	73	+55	3	Bandersnatch	-	6.000
Semilla de lirio astral	230	+91	6	Bandersnatch	-	13.000
Pluma de chocobo	7	+34	3	Tesoro de Chocobo (consulta la página 122-123)	-	20
Cola de chocobo	29	+58	5	Tesoro de Chocobo (consulta la página 122-123)	-	50
Fruta jugosa	10	+55	6	-	-	1.750
Fruta rara	7	+21	3	-	-	4.000
Espina verde	60	+100	7	Materiales Plus Ultra	7.000	3.500
Perfume	180	+120	10	Sacrificio	-	12.500

Materiales mecánicos

Nombre	Valor de EXP	Valor multiplicador	Rango	Disponibilidad	Precio de compra	Precio de venta
Cable aislado	65	-18	3	Ferretería Lenora	280	140
Cable de fibra óptica	216	-49	6	Ferretería Lenora	840	420
Lente de cristal líquido	70	-19	3	Ferretería Lenora	320	160
Aro conector	208	-50	6	Ferretería Lenora	840	420
Engranaje planetario	66	-20	3	Ferretería Lenora	320	160
Cigüeñal	215	-47	6	Ferretería Lenora	840	420
Condensador electrolítico	68	-20	3	Coracero mecánico	-	160
Volante de inercia	204	-48	6	-	-	420
Rueda dentada	71	-21	3	-	-	160
Accionador	220	-46	6	-	-	420
Bujía	62	-18	3	Chatria	-	140
Bujía de iridio	102	-48	6	-	-	420
Válvula de aguja	70	-21	3	Phalanx	-	160
Válvula mariposa	232	-50	6	Espartano	-	420
Ceniza de bom	37	-8	2	Nevero	-	90
Trozo de bom	82	-27	4	Ferretería Lenora	430	215
Carcasa de bom	206	-53	6	Fusible	-	420
Alma de bom	551	-78	8	Nevero	-	600
Circuito analógico	40	-9	2	Hoplita	-	90
Circuito digital	89	-21	4	Turboáguila	-	230
Sensor giroscópico	149	-34	5	Cañón de Ferdinand	-	330
Biosensor	434	-56	7	Svelien	-	500
Blindaje cerámico	147	-35	5	Ferretería Lenora	660	330
Blindaje Chobham	460	-54	7	Coracero mecánico	-	500
Cojinete radial	64	-20	3	Ferretería Lenora	320	160
Cojinete axial	200	-48	6	Chatria	-	420
Solenoide	220	-47	6	Hoplita	-	420
Bobina Moebius	627	-81	8	Svelien	-	800
Tubo de carbono	192	-53	6	Juggernaut	-	420
Tubo de titanio	565	-84	8	-	-	750
Detector pasivo	188	-54	6	Ferretería Lenora	840	420
Detector activo	582	-82	8	Mameluco	-	750
Transformador	42	-9	2	Tirano	-	90
Amplificador	108	-28	4	Ferretería Lenora	520	260
Carburador	274	-55	6	Invencible	-	420
Sobrealimentador	774	-82	8	-	-	800
Elemento piezoeléctrico	310	-50	6	Ferretería Lenora	840	420
Oscilador de cristal	845	-79	8	Cañón de Ferdinand	-	1.000
Aceite de parafina	67	-20	3	Ferretería Lenora	320	160
Aceite de silicona	152	-32	5	Ferretería Lenora	660	330
Músculo sintético	222	-49	6	-	-	420
Turbohélice	768	-85	8	-	-	800
Turborreactor	212	-46	6	Ferretería Lenora	840	420
Turbina Tesla	823	-79	8	Anavatapta	-	900
Sustancia polimérica	48	-18	2	Ferretería Lenora	200	100
Placa ferroeléctrica	102	-37	4	Ferretería Lenora	460	230
Superconductor	400	-59	6	Ferretería Lenora	840	420
Conductor perfecto	751	-83	8	Ferretería Lenora	1.600	800
Acelerador de partículas	4.800	-87	7	Materiales Plus Ultra	10.000	5.000
Reactor ultracompacto	40.000	-100	11	Materiales Plus Ultra	50.000	25.000

Materiales rentables

Nombre	Valor de EXP	Valor multiplicador	Rango	Disponibilidad	Precio de compra	Precio de venta
Chip de crédito	1	-1	2	Defensor del Sanctum	-	500
Chip de bonificación	1	-1	5	Defensor del Sanctum	-	2.500
Cactilio de juguete	1	-1	10	Cactilio	-	12.000
Marioneta moguri	1	-1	10	Tesoro de Chocobo (consulta la página 122-123)	-	18.000
Figura de tomberi	1	-1	10	Misión 41	-	28.500
Chocobo de peluche	1	-1	10	Tesoro de Chocobo (consulta la página 122-123)	-	35.000
Oro en polvo	1	0	2	Tesoro de Chocobo (consulta la página 122-123)	-	15.000
Pepita de oro	1	0	4	Tesoro de Chocobo (consulta la página 122-123)	-	60.000
Lingote de platino	1	0	7	Adamantodonte, Adamantaimai	-	150.000

Catalizadores

Nombre	Valor de EXP	Valor multiplicador	Rango	Disponibilidad	Precio de compra	Precio de venta
Millerita	0	0	2	La Mina	3.000	1.000
Rodocrosita	0	0	3	La Mina	8.000	2.000
Cobaltita	0	0	4	La Mina	17.000	3.000
Perovskita	0	0	5	La Mina	30.000	4.000
Uraninita	0	0	6	La Mina	45.000	5.000
Piedra Mnar	0	0	7	La Mina	60.000	6.000
Hihiirokane	0	0	8	La Mina	100.000	7.000
Adamantita	0	0	9	Materiales Plus Ultra	220.000	8.000
Materia oscura	0	0	10	Materiales Plus Ultra	840.000	9.000
Trapezoedro	0	0	11	Materiales Plus Ultra	2.000.000	10.000

Información básica

Puedes modificar el equipo en cualquiera de los terminales de servicio que estarán disponibles cuando consigas el objeto clave Kit de herramientas en el capítulo 04. Dicho esto, es recomendable que empieces a modificar más tarde porque necesitarás muchos recursos para hacerlo de manera eficiente.

Para modificar, selecciona el arma o el accesorio que quieras mejorar y verás su nivel actual (niv. 1, por ejemplo) y los puntos de experiencia (EXP) en el panel de Parámetros. Después, selecciona un material para combinarlos. Los materiales normales tienen un valor de la experiencia que se añadirá a la EXP del objeto cuando los combines. Cuando consigas suficiente EXP para igualar o superar el siguiente límite de EXP indicado, tu equipo subirá un nivel. Dependiendo del objeto, supondrá una mejora en los parámetros, un mayor daño o unos efectos mejorados.

Podrás encontrar materiales en las cápsulas de tesoro, pero también podrás conseguirlos como recompensas tras una batalla o bien comprarlos en las tiendas. Ésta última es la forma más rápida de conseguir grandes cantidades de materiales, y a la larga es la clave para modificar de la manera más eficiente.

Aunque un arma o un accesorio lleguen al nivel máximo (★), podrás modificarlos aún más si usas un catalizador concreto para transformar objetos. Los catalizadores son materiales caros y poco comunes que sirven única y exclusivamente para transformar un objeto del equipo en otro superior. Por tanto, cada objeto tiene una forma predeterminada de desarrollar su potencial máximo:



Sugerencias avanzadas

- Cada material tiene un valor multiplicador oculto que influye en la bonificación de EXP que se aplica en las modificaciones. Por norma general, los materiales orgánicos (que tienen un icono de una garra junto a su nombre) aumentarán lentamente la bonificación de EXP, pero añadirán pocos puntos de experiencia al equipo. Los materiales mecánicos (que tienen un icono de un tornillo) otorgan cantidades de EXP superiores, pero se reduce la bonificación de EXP cuando se utilizan.

- La mejor manera de modificar el equipo, por tanto, es usar primero los materiales orgánicos para conseguir el máximo nivel de bonificación de EXP (x3, un aumento del 200%), y después gastar de golpe una gran cantidad en un único tipo de material mecánico. Así se restablecerá la bonificación de EXP, pero se triplicará el valor de la experiencia conseguida con el resto de materiales mecánicos.

- En teoría, si mantienes una buena relación entre el precio y el tiempo cuando hagas modificaciones, podrás identificar los materiales con los parámetros correctos y podrás adquirirlos en grandes cantidades (sobre todo en tiendas) hasta llegar al tope de 99 del inventario.

- El valor de la experiencia de un material variará de un objeto a otro porque hay otro parámetro oculto, el rango del objeto. Cuanto mejor sea tu equipo, mayor será el rango y menos EXP ganará con los materiales que inviertas en él.

Haciendo cuentas

En la tabla de las dos páginas anteriores puedes consultar el efecto multiplicador de cada material. Por ejemplo, el primer material de la lista (Uña sucia) añade +4 puntos al valor multiplicador. Más abajo, sin embargo, verás que la Bujía resta -18 puntos.

El juego llevará la cuenta en segundo plano y recordará el valor multiplicador de cada objeto de modifiques. La bonificación de EXP de cada objeto cambiará cuando su cantidad total oculta supere determinados límites como se indica en esta tabla

Límite del valor multiplicador

Valor multiplicador	Bonificación de EXP
0-50	x1
51-100	x1,25
101-200	x1,5
201-250	x1,75
251-500	x2
501+	x3

Por ejemplo, si modificamos 26 Uñas sucias (26 x 4 = 104), sumaríamos 104 puntos al valor multiplicador y la bonificación de EXP se multiplicaría por 1,5. Si se añadiese una sola Bujía (-18 puntos), el valor multiplicador disminuiría a 86 puntos y la bonificación de EXP también se reduciría a x1,25.

Para conseguir el máximo de x3 desde el principio, necesitaríamos 126 Uñas sucias (126 x 4 = 504) para superar el límite más alto. Sin embargo, no es demasiado práctico porque el inventario tiene un límite de 99. Por tanto, la solución está en identificar qué materiales tienen mayor valor multiplicador y menor coste. Te los indicamos a continuación para que obtengas la mayor rentabilidad (ten en cuenta que esta tabla se centra en los agentes de modificación más eficientes que puedes comprar).

Multiplicador: los mejores materiales de las tiendas

Material	Efecto multiplicador	Precio de compra
Hueso macizo	+14	80
Cola espinosa	+14	80
Gelatina colorida	+14	80
Hueso enigmático	+21	150
Cola demoníaca	+21	150
Gelatina diáfana	+21	150

Hay varios materiales con un valor multiplicador más alto, pero no pueden comprarse y hace falta mucho tiempo y esfuerzo para conseguir tales cantidades. Aunque los encontrases o los ganases, sería mejor cambiar algunos materiales como Perfume (que tiene un valor de +120) por guiles para comprar los cientos de materiales resaltados.

Hueso macizo, Cola espinosa y Gelatina colorida tienen la mejor relación precio/efectividad. Usa 36 de ellos y conseguirás una bonificación de EXP instantánea de x3. Hueso enigmático, Cola demoníaca y Gelatina diáfana son los siguientes en la escala. La proporción de precio es menor, pero resultan más ligeros para el inventario porque solo necesitas 24 para llegar al 200% de EXP.

Tras ampliar la bonificación de EXP a x3 gracias a los materiales orgánicos, puedes usar los materiales mecánicos para aumentar de nivel el equipo. Si quieres obtener los mejores resultados, usa una gran cantidad de uno de ellos para que el multiplicador x3 se aplique a todos los materiales. Si los añades uno a uno, el multiplicador x3 se reduciría enseguida a cero al poco tiempo. Lo ideal es localizar qué materiales ofrecen el mejor valor EXP al mejor precio. A continuación te los indicamos para que saques el máximo provecho:

EXP: los mejores materiales

Material	Media de EXP	Precio de compra
Reactor ultracompacto	40.000	50.000
Sobrealimentador	774	1.600
Acelerador de partículas	4.800	10.000
Turbohélice	768	1.600
Superconductor	400	840
Conductor perfecto	751	1.600
Blindaje Chobham	460	1.000
Alma de bom	551	1.200
Turbina Tesla	823	1.800



El Reactor ultracompacto es perfecto cuando necesitas una gran cantidad de EXP, por ejemplo cuando veas los requisitos necesarios para aumentar un arma definitiva a su máximo nivel. El Acelerador de partículas es la solución intermedia: tiene mucha EXP, pero es diez veces inferior. Necesitarás desbloquear la tienda Materiales Plus Ultra para comprar estos objetos.

Con estos precios, deberías evitar derrochar dinero por querer usar más materiales de los necesarios. Calcula cuánta EXP necesitarás multiplicando el número de niveles que quieres modificar por el precio medio de cada nivel (dependiendo de cuántos niveles te queden por conseguir). Procura acercarte al nivel máximo y compensa la diferencia restante con materiales menos valiosos.

No te sorprendas si el mismo material ofrece distinta EXP dependiendo del equipo. Cuanto mayor sea el rango del objeto, menos EXP se conseguirá del material. Los rangos van del 1 al 11, de menor a mayor, y los valores de la EXP de la guía se basan en objetos de rango 6 (la media). Antes de modificar un arma, echa un vistazo a su rango. Dos armas con un nivel máximo de 61, pero con diferentes rangos, requerirán una cantidad de EXP muy distinta.

Por norma general, si modificas un arma inicial de niv. 1 a niv. ★, necesitarás aproximadamente 50.000 de EXP; si modificas un arma intermedia de niv. 1 a niv. ★, necesitarás unos 450.000 de EXP; mientras que, si modificas un arma definitiva de niv. 1 a niv. ★, necesitarás alrededor de 1.500.000 EXP. También puedes seguir la táctica de ensayo y error con una partida guardada y conseguirás el mismo resultado.

Si quieres hacer un cálculo más preciso, te conviene saber que cada objeto requiere una base de EXP para pasar a niv. 2 y después se sumará esta cantidad para el requisito de cada nivel. Por ejemplo, el Aro de plata necesita 200 de EXP para aumentar de nivel al principio, después 256 de EXP y luego 312, así que se aumenta 56 puntos por nivel. Lo mismo pasa con todos objetos, aunque cada uno tiene una base y un valor de incremento diferente.

Resumen: modificación eficiente

Para quienes quieran unas indicaciones más resumidas, mostramos a continuación los cinco pasos necesarios:

1. Selecciona un objeto del equipo que quieras modificar.

2. Comprueba su rango y su nivel máximo, y calcula la cantidad de EXP necesaria (o aplica los requisitos aproximados de EXP descritos anteriormente).

3. Usa 36 Hueso macizos, Colas espinosas o Gelatinas coloridas (o 24 Huesos enigmáticos, Colas demoníacas o Gelatina diáfanas) para conseguir una bonificación instantánea de EXP x3.

4. Prosigue con la cantidad necesaria de Reactores ultracompactos, Aceleradores de partículas o cualquiera de los materiales recomendados para mejorar cualquier objeto del equipo hasta su máximo nivel (★).

5. Cuando sea necesario, usa un catalizador para transformar un objeto en su versión superior. Después, vuelve al paso 2.

Análisis de Desmontar

La opción Desmontar solo merece la pena si la usas con objetos totalmente modificados. Sería un desperdicio usarla con uno que no esté a su máximo nivel (★). La razón es que la calidad de las partes que se generan variará mucho dependiendo del nivel del objeto desmontado, mientras que solo conseguirás el mejor resultado con los objetos totalmente modificados ★.

En muchas ocasiones, si desmontas un objeto que ha llegado al máximo de su valor, podrás obtener una versión previa o inferior del mismo. Sin embargo, el precio de venta de las partes desmontadas es siempre inferior a lo que cuesta modificar el objeto. No podrás desmontar un objeto sin asumir esa pérdida.

Entonces, ¿de qué sirve esta opción? Una de las razones es que, en ocasiones, se obtienen objetos raros que no se pueden comprar ni encontrar en otro lugar. Si desmontas un objeto, también podrás aprovecharte y multiplicar los materiales caros, como el Trapezoedro. En la siguiente sección te detallamos algunos trucos interesantes.

Ten en cuenta que hay tres accesorios que no deberías transformar (con modificaciones) ni desmontar. Se trata de Reloj de oro, Medalla triunfal y Fácil elección. Los tres son objetos muy raros y, si los modificas, obtendrás Buena elección, otro objeto que se puede comprar en Regalos Moguri.

Las mejores partes desmontadas

MULTIPLICACIÓN DEL TRAPEZOEDRO

Necesitas al menos seis Trapezoedros para conseguir un arma definitiva por personaje, pero necesitarías conseguir 12.000.000 guiles para poder comprarlos. El truco está en desmontar un Trapezoedro que ya tengas en tu poder. Podrás crear una de las siguientes armas:

- **Lanza de Caín** (fabricada con Lanza dragontina, Lanza chamánica, Lanza de castigo, Pandora o Gae Bolg).
- **Nirvana** (fabricada con Garra de tigre, Báculo curativo, Belladona o Mistilteinn).

Modifica la Lanza de Kain o Nirvana al máximo nivel (por unos 1.500.000 guiles) y después desmóntala. Conseguirás tres Trapezoedros (que valen tres veces más que tu inversión inicial) por un precio bastante menor que los 4.000.000 guiles que hubieras pagado en la tienda. Incluso podrías conseguir 36 Semillas de dalia lunar a la vez por un valor de 216.000 guiles.

CÓMO OBTENER BOTINES RAUDOS

Los Botines raudos y las Botas de Hermes pertenecen al grupo de extras Bonificación y ambos tienen un potencial excelente de Prisa y Carga BTC. Puedes conseguir los objetos que necesites si completas la misión de objetivo 07 (Bituitos), un combate muy fácil en el que la efigie de activación se encuentra muy cerca. Este enemigo suelta Tetracoronas y Tetratiaras, así que podrás conseguir varias en poco tiempo sobre todo si te equipas con alguna elección. Modifica y desmonta estos objetos y obtendrás, respectivamente, Botas de Hermes (que se transformarán en Botines raudos) y Botines raudos.

CÓMO CONSEGUIR VAPOR DE ÉTER

Puedes comprar una Faja temporal en la tienda Regalos Moguri por 5.000 guiles y modificarla para conseguir una Faja energética. En el nivel máximo, este accesorio se puede desmontar para conseguir Vapor de éter (así como Micelio negro).

COMO CONSEGUIR ELIXIRES

¿Quieres saber por qué solo has encontrado uno? Durante el juego, puedes obtener unos accesorios de gran utilidad a corto plazo, los Diplomas médicos (concretamente, en la batalla contra Fal'Cie Ánima, en una cápsula de tesoro en la Floresta de Sunleth y como recompensa en la misión 41). Si modificas uno por apenas 200 de EXP y lo desmontas, obtendrás tres Vapores preventivos además del increíble Elixir, un objeto que servirá para rescatar al grupo en las batallas más duras del juego.

CÓMO CONSEGUIR CINTAS

Las Cintas son objetos muy poco habituales que pueden modificarse hasta obtener la Súper Cinta suprema. Conseguirás una con el minijuego de los tesoros de chocobo y podrás conseguir más del Cactilio en flor en la Quebrada de la Casta, pero requiere un grupo muy avanzado. Sin embargo, si tienes 120.000 guiles de sobra, puedes comprar un Anillo espiritual en los Laboratorios Sanctum. Podrás modificarlo para conseguir el accesorio Efigie de la diosa, que a su vez, otorga una Cinta si la desmontas.

Desmontar

En estas tablas se muestra qué partes conseguirás si desmontas objetos totalmente modificados. Si desmontas un objeto que no lo esté, conseguirás las partes menos valiosas y en menores cantidades.

DESMANTELAR: ACCESORIOS

Nombre	Desmontar
Aro de hiarro	Transformador (x3), Sustancia polimérica
Aro de plata	Transformador (x4), Sustancia polimérica
Aro de carbono	Amplificador (x3), Placa ferroeléctrica, Aro de hierro
Aro de titanio	Amplificador (x6), Placa ferroeléctrica (x2), Aro de plata
Aro de oro	Amplificador (x9), Placa ferroeléctrica (x4), Aro de carbono
Aro de mitrilo	Carburador (x12), Superconductor (x6), Aro de titanio
Aro de platino	Carburador (x19), Superconductor (x15), Elemento piezoeléctrico (x7), Aro de oro
Aro de diamante	Carburador (x29), Superconductor (x20), Elemento piezoeléctrico (x9), Aro de mitrilo
Aro adamantino	Sobrealimentador (x13), Conductor perfecto (x8), Oscilador de cristal (x3), Acelerador de partículas, Aro de platino
Aro de wurtzita	Sobrealimentador (x20), Conductor perfecto (x14), Oscilador de cristal (x5), Reactor ultracompacto, Aro de diamante
Brazal de poder	Transformador (x5), Placa ferroeléctrica
Brazal de lucha	Amplificador (x9), Rocío del amanecer
Brazal de guerra	Músculo sintético (x12), Aceite de parafina (x7), Tubo de titanio
Mitones de poder	Músculo sintético (x17), Aceite de parafina (x9), Detector activo
Manopla de káiser	Rocío del ocaso (x19), Micelio blanco (x14), Aceite de silicona (x8), Brazal de poder
Divisa de mago	Transformador (x5), Placa ferroeléctrica
Divisa de chamán	Amplificador (x9), Rocío del amanecer
Divisa de brujo	Detector pasivo (x12), Elemento piezoeléctrico (x7), Tubo de titanio
Blasón mágico	Turbohélice (x17), Elemento piezoeléctrico (x9), Detector activo
Insignia magistral	Rocío del ocaso (x19), Micelio blanco (x14), Oscilador de cristal (x8), Divisa de mago
Cinto negro	Cuero resistente (x9), Chip de crédito
Cinto de combate	Cuero suave (x9), Chip de bonificación, Rodocrosita
Cinto de adalid	Cuero aterciopelado (x15), Chip de bonificación (x2), Cinto negro
Banda rúnica	Cola espinosa (x9), Chip de crédito
Banda de bruja	Cola demoníaca (x9), Chip de bonificación, Rodocrosita
Banda de Magus	Cola bella (x15), Chip de bonificación (x2), Banda rúnica
Lazo real	Elemento piezoeléctrico (x19), Cobaltita (x2),
Lazo imperial	Oscilador de cristal (x10), Perovskita, Lazo real
Anillo del Fuego	Aceite viscoso (x15), Lágrima cristalizada
Anillo pírico	Aceite aromático (x12), Lágrima de desesperanza (x8), Hueso macizo
Anillo volcánico	Aceite medicinal (x10), Lágrima de remordimiento (x6), Hueso enigmático (x4), Anillo del Fuego
Anillo del Frío	Escama húmeda (x15), Lágrima cristalizada
Anillo gélido	Escama ribereña (x12), Lágrima de desesperanza (x8), Cuerno bestial
Anillo glacial	Escama abismal (x10), Lágrima de remordimiento (x6), Cuerno de comehombres (x4), Anillo del Frío

DESMONTAR: ACCESORIOS

Nombre	Desmontar
Anillo del Rayo	Colmillo mellado (x15), Lágrima cristalizada
Anillo voltaico	Colmillo maldito (x12), Lágrima de desesperanza (x8), Cuero resistente
Anillo eléctrico	Colmillo espantoso (x10), Lágrima de remordimiento (x6), Cuero suave (x4), Anillo del Rayo
Anillo del Agua	Fluido curioso (x15), Lágrima cristalizada
Anillo húmedo	Fluido extraño (x12), Lágrima de desesperanza (x8), Gelatina colorida
Anillo torrentoso	Fluido misterioso (x10), Lágrima de remordimiento (x6), Gelatina diáfana (x4), Anillo del Agua
Anillo del Aire	Ala arrancada (x15), Lágrima cristalizada
Anillo ventoso	Ala escamosa (x12), Lágrima de desesperanza (x8), Cola espinosa
Anillo huracanado	Ala monstruosa (x10), Lágrima de remordimiento (x6), Cola demoníaca (x4), Anillo del Aire
Anillo de la Tierra	Uña sucia (x15), Lágrima cristalizada
Anillo telúrico	Uña de fiera (x12), Lágrima de desesperanza (x8), Carcasa de hierro
Anillo geológico	Uña de coloso (x10), Lágrima de remordimiento (x6), Carcasa blindada (x4), Anillo de la Tierra
Guantes de Goliat	Carcasa de hierro (x10), Tallo oscuro
Guantes de rey	Carcasa blindada (x9), Pétalo luminoso (x2), Carburador
Hebilla de cristal	Cuerno bestial (x10), Tallo oscuro
Hebilla de tectita	Cuerno de comehombres (x9), Pétalo luminoso (x2), Carburador
Pulsera metálica	Uña de fiera (x10), Tallo oscuro
Pulsera cerámica	Uña de coloso (x9), Pétalo luminoso (x2), Carburador
Dije calmante	Cola espinosa (x10), Tallo oscuro
Dije confortante	Cola demoníaca (x9), Pétalo luminoso (x2), Carburador
Canica bonita	Aceite aromático (x10), Tallo oscuro
Bola brillante	Aceite medicinal (x9), Pétalo luminoso (x2), Carburador
Colgante estelar	Gelatina colorida (x10), Tallo oscuro
Colgante astral	Gelatina diáfana (x9), Pétalo luminoso (x2), Carburador
Collar de perlas	Fluido extraño (x10), Tallo oscuro
Collar precioso	Fluido misterioso (x9), Pétalo luminoso (x2), Carburador
Estampa bendita	Hueso macizo (x10), Tallo oscuro
Estampa sagrada	Hueso enigmático (x9), Pétalo luminoso (x2), Carburador
Funda antidolor	Escama ribereña (x10), Tallo oscuro
Funda matadolor	Escama abismal (x9), Pétalo luminoso (x2), Carburador
Capa blanca	Cuero resistente (x10), Tallo oscuro
Capa refulgente	Cuero suave (x9), Pétalo luminoso (x2), Carburador
Ajorca iridiscente	Colmillo maldito (x10), Tallo oscuro
Ajorca prístina	Colmillo espantoso (x9), Pétalo luminoso (x2), Carburador
Corona de beato	Lana rústica (x10), Tallo oscuro
Corona de ángel	Lana gruesa (x9), Pétalo luminoso (x2), Carburador
Amuleto físico	Escama húmeda (x5), Elemento piezoeléctrico
Talismán físico	Escama húmeda (x10), Escama ribereña (x5), Oscilador de cristal (x3)
Amuleto espiritual	Caparazón roto (x5), Elemento piezoeléctrico
Talismán del alma	Caparazón roto (x10), Carcasa de hierro (x5), Oscilador de cristal (x3)
Amuleto defensor	Cuero rasgado (x5), Elemento piezoeléctrico
Talismán estoico	Cuero rasgado (x10), Cuero resistente (x5), Oscilador de cristal (x3)
Amuleto de héroe	Uña sucia (x5), Elemento piezoeléctrico
Talismán heroico	Uña sucia (x10), Uña de fiera (x5), Oscilador de cristal (x3)
Amuleto de mago	Hueso quebrado (x5), Elemento piezoeléctrico
Talismán arcano	Hueso quebrado (x10), Hueso macizo (x5), Oscilador de cristal (x3)
Amuleto firme	Aceite viscoso (x5), Elemento piezoeléctrico
Talismán honroso	Aceite viscoso (x10), Aceite aromático (x5), Oscilador de cristal (x3)
Pendiente fresco	Colmillo mellado (x7), Elemento piezoeléctrico
Aretes antiFuego	Colmillo mellado (x8), Colmillo maldito (x6), Oscilador de cristal (x3)
Pendiente térmico	Gelatina turbia (x7), Elemento piezoeléctrico
Aretes antiFrío	Gelatina turbia (x8), Gelatina colorida (x6), Oscilador de cristal (x3)
Pendiente aislante	Cuerno partido (x7), Elemento piezoeléctrico
Aretes antiRayo	Cuerno partido (x8), Cuerno bestial (x6), Oscilador de cristal (x3)
Pendiente seco	Fluido curioso (x7), Elemento piezoeléctrico
Aretes antiAgua	Fluido curioso (x8), Fluido extraño (x6), Oscilador de cristal (x3)
Botas de Hermes	Ala arrancada (x7), Elemento piezoeléctrico
Botines raudos	Ala arrancada (x5), Ala escamosa (x6), Oscilador de cristal (x3)
Tetracorona	Espina verde, Amuleto físico, Amuleto espiritual, Amuleto defensor, Botas de Hermes
Tetratiara	Perfume, Talismán físico, Talismán del alma, Talismán estoico, Botines raudos
Paño tempranero	Pluma de chocobo (x5), Cola de chocobo
Paño madrugador	Cola de chocobo (x8), Detector activo
Botas escurridizas	Cola de chocobo (x5), Sobrealimentador
Reloj de oro	Chip de crédito (x5), Chip de bonificación (x2)
Medalla triunfal	Rocío del amanecer (x8), Vapor de éter
Fácil elección	Vapor tónico (x2), Vapor égida (x2), Vapor evasivo
Buena elección	Chip de bonificación, Fruta jugosa
Sabia elección	Chip de bonificación (x2), Fruta rara
Catálogo de caza	Vapor evasivo (x3), Lente Libra
Faja temporal	Cola de chocobo (x40), Micelio azul (x10)
Faja energética	Micelio negro (x6), Vapor de éter
Diploma médico	Vapor tónico, Vapor égida, Vapor de éter, Elixir
Naipe del Fuego	Anillo del Fuego, Pluma de chocobo (x10), Oscilador de cristal (x3)
Naipe del Frío	Anillo del Frío, Pluma de chocobo (x10), Oscilador de cristal (x3)
Naipe del Rayo	Anillo del Rayo, Pluma de chocobo (x10), Oscilador de cristal (x3)
Naipe del Agua	Anillo del Agua, Pluma de chocobo (x10), Oscilador de cristal (x3)
Naipe del Aire	Anillo del Aire, Pluma de chocobo (x10), Oscilador de cristal (x3)
Naipe de la Tierra	Anillo de la Tierra, Pluma de chocobo (x10), Oscilador de cristal (x3)
Dado de 20 caras	Tubo de titanio (x5), Biosensor (x5), Sobrealimentador (x5), Chip de bonificación (x3)
Huevo nutritivo	Perfume (x2), Reactor ultracompacto, Lingote de platino
Anillo espiritual	Fruta rara (x4), Semilla de lirio astral, Perfume
Efigie de la diosa	Hihiirokane, Perfume, Cinta
Cinta	Rocío del ocaso (x36), Micelio rojo (x10)
Súper Cinta	Micelio negro (x60), Semilla de lirio astral (x2), Cinta
Guantes de Genji	Lágrima de angustia, Trapezoedro

DESMONTAR: ARMAS

Nombre	Desmontar
Hoja candente	Bujía (x13), Tubo de carbono
Flamberge	Bujía de iridio (x18), Condensador electrolítico (x12), Hoja candente
Arma Omega	Bujía (x71), Turbina Tesla (x35), Conductor perfecto (x15), Reactor ultracompacto (x5), Trapezoedro
Aceleradora	Bujía (x7), Perovskita
Impulsora	Bujía de iridio (x12), Cobaltita, Aceleradora
Arma Omega	Bujía de iridio (x51), Bobina Moebius (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)
Carabina feérica	Sustancia polimérica (x13), Accionador
Carabina mística	Placa ferroeléctrica (x18), Lente de cristal líquido (x12), Carabina feérica
Arma Omega	Sustancia polimérica (x71), Oscilador de cristal (x35), Conductor perfecto (x15), Reactor ultracompacto (x5), Trapezoedro
Revitalizador	Sustancia polimérica (x7), Perovskita
Pacificador	Placa ferroeléctrica (x12), Perovskita, Revitalizador
Arma Omega	Placa ferroeléctrica (x51), Superconductor (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)
Gladius	Bujía (x13), Carburador
Sable embrujado	Bujía de iridio (x18), Transformador (x12), Gladius
Arma Omega	Bujía (x71), Sobrealimentador (x35), Conductor perfecto (x15), Reactor ultracompacto (x5), Trapezoedro
Organix	Bujía (x13), Millerita
Apocalipsis	Bujía de iridio (x18), Millerita (x2), Organix
Arma Omega	Bujía de iridio (x61), Chip de crédito (x56), Chip de bonificación (x42), Conductor perfecto (x9), Lingote de platino (x3)
Hauteclaire	Blindaje cerámico (x13), Cobaltita
Durandal	Blindaje Chobham (x18), Cobaltita (x2), Hauteclaire
Arma Omega	Blindaje cerámico (x61), Chip de crédito (x56), Chip de bonificación (x42), Conductor perfecto (x9), Lingote de platino (x3)
Lionheart	Blindaje cerámico (x7), Uraninita
Arma Artema	Blindaje Chobham (x12), Uraninita, Lionheart
Arma Omega	Blindaje Chobham (x51), Biosensor (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)
Vega	Cable aislado (x13), Volante de inercia
Altair	Cable de fibra óptica (x18), Lente de cristal líquido (x12), Vega
Eclipse total	Cable aislado (x71), Turborreactor (x35), Conductor perfecto (x15), Reactor ultracompacto (x5), Trapezoedro
Spica	Cable aislado (x7), Perovskita
Sirio	Cable de fibra óptica (x12), Perovskita, Spica
Eclipse total	Cable de fibra óptica (x51), Ceniza de bom (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)
Deneb	Circuito analógico (x13), Cigüeñal
Canopo	Circuito digital (x18), Engranaje planetario (x12), Deneb
Eclipse total	Circuito analógico (x71), Bobina Moebius (x35), Conductor perfecto (x15), Reactor ultracompacto (x5), Trapezoedro
Rigel	Circuito analógico (x13), Cobaltita
Polaris	Circuito digital (x18), Cobaltita (x2), Rigel
Eclipse total	Circuito digital (x61), Chip de crédito (x56), Chip de bonificación (x42), Conductor perfecto (x9), Lingote de platino (x3)
Aldebarán	Válvula de aguja (x13), Millerita
Sadalmelik	Válvula mariposa (x18), Millerita (x2), Aldebarán
Eclipse total	Válvula de aguja (x61), Chip de crédito (x56), Chip de bonificación (x42), Conductor perfecto (x9), Lingote de platino (x3)
Pléyades	Válvula de aguja (x13), Rodocrosita
Hiades	Válvula mariposa (x18), Rodocrosita (x2), Pléyades
Eclipse total	Válvula mariposa (x61), Chip de crédito (x56), Chip de bonificación (x42), Conductor perfecto (x9), Lingote de platino (x3)
Antares	Cojinete radial (x7), Cobaltita
Fomalhaut	Cojinete axial (x12), Cobaltita, Antares
Eclipse total	Cojinete radial (x51), Tubo de titanio (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)
Proción	Cojinete radial (x7), Alma de bom
Betelgeuse	Cojinete axial (x12), Carcasa de bom (x6), Proción
Eclipse total	Cojinete axial (x51), Trozo de bom (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)
Oso salvaje	Bujía (x13), Aro conector
Orgullo feroz	Bujía de iridio (x18), Lente de cristal líquido (x12), Oso salvaje
Viva la Reina	Bujía (x71), Carburador (x35), Conductor perfecto (x15), Reactor ultracompacto (x5), Trapezoedro
El Caballero	Bujía (x7), Aceite de silicona
El Noble	Bujía de iridio (x12), Aceite de parafina (x6), El Caballero
Viva la Reina	Bujía de iridio (x51), Placa ferroeléctrica (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)
El Rebelde	Circuito analógico (x7), Blindaje Chobham
El Guerrero	Circuito digital (x12), Blindaje cerámico (x6), El Rebelde
Viva la Reina	Circuito analógico (x51), Blindaje Chobham (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)
Círculo de poder	Circuito analógico (x13), Detector activo
Gurú marcial	Circuito digital (x18), Detector pasivo (x12), Círculo de poder
Viva la Reina	Circuito digital (x71), Músculo sintético (x35), Conductor perfecto (x15), Reactor ultracompacto (x5), Trapezoedro
Sello de ninfa	Tubo de carbono (x7), Cojinete axial
Gurú hechicero	Tubo de titanio (x12), Cojinete radial (x6), Sello de ninfa
Viva la Reina	Tubo de carbono (x51), Bobina Moebius (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)
Rueda de muerte	Tubo de carbono (x13), Uraninita
Indomable	Tubo de titanio (x18), Uraninita (x2), Rueda de muerte
Viva la Reina	Tubo de titanio (x61), Chip de crédito (x56), Chip de bonificación (x42), Conductor perfecto (x9), Lingote de platino (x3)
Sol nocturno	Blindaje cerámico (x13), Rodocrosita
Noche blanca	Blindaje Chobham (x18), Rodocrosita (x2), Sol nocturno
Viva la Reina	Blindaje cerámico (x61), Chip de crédito (x56), Chip de bonificación (x42), Conductor perfecto (x9), Lingote de platino (x3)
Umbra	Blindaje cerámico (x7), Perovskita
Astro rey	Blindaje Chobham (x12), Perovskita, Umbra
Viva la Reina	Blindaje Chobham (x51), Aro conector (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)

Nombre	Desmontar
Cortavientos	Cojinete radial (x7), Cobaltita
[illegible]	Cojinete axial (x12), Cobaltita, Cortavientos
Nue	Cojinete radial (x51), Superconductor (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)
Ojo de halcón	Cojinete radial (x13), Válvula mariposa
Garra de águila	Cojinete axial (x18), Válvula de aguja (x12), Ojo de halcón
Nue	Cojinete axial (x71), Accionador (x35), Conductor perfecto (x15), Reactor ultracompacto (x5), Trapezoedro
Otshirvani	Sensor giroscópico (x7), Perovskita
Urubutsin	Biosensor (x12), Perovskita (x2), Otshirvani
Nue	Sensor giroscópico (x51), Carburador (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)
Ninurta	Sensor giroscópico (x13), Cigüeñal
Jatayu	Biosensor (x18), Engranaje planetario (x12), Ninurta
Nue	Biosensor (x71), Rueda dentada (x35), Conductor perfecto (x15), Reactor ultracompacto (x5), Trapezoedro
Vidofnir	Tubo de carbono (x7), Volante de inercia
Hresvelgr	Tubo de titanio (x12), Condensador electrolítico (x6), Vidofnir
Nue	Tubo de carbono (x51), Cable de fibra óptica (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)
Simurgh	Tubo de carbono (x7), Turbina Tesla
Tezcatlipoca	Tubo de titanio (x12), Turborreactor (x6), Simurgh
Nue	Tubo de titanio (x51), Turbina Tesla (x45), Oscilador de cristal (x28), Acelerador de partículas (x6), Trapezoedro (x2)
Malphas	Aceite de parafina (x13), Rodocrosita
Naberius	Aceite de silicona (x18), Rodocrosita (x2), Malphas
Nue	Aceite de parafina (x61), Chip de crédito (x56), Chip de bonificación (x42), Conductor perfecto (x9), Lingote de platino (x3)
Alicanto	Aceite de parafina (x13), Cobaltita
Caladrio	Aceite de silicona (x18), Cobaltita (x3), Alicanto
Nue	Aceite de silicona (x61), Chip de crédito (x56), Chip de bonificación (x42), Conductor perfecto (x9), Lingote de platino (x3)
Tiracuerdas	Uña sucia (x13), Micelio azul
Caña de cazar	Uña de fiera (x18), Micelio rojo (x12), Tiracuerdas
Nirvana	Uña de fiera (x91), Micelio negro (x49), Perfume (x25), Semilla de lirio astral (x10), Trapezoedro (x2)
Garra de tigre	Uña de fiera (x13), Millerita
Diente de dragón	Uña de coloso (x18), Millerita (x2), Garra de tigre
Nirvana	Uña de coloso (x71), Alas celestiales (x60), Semilla de dalia lunar (x36), Lágrima de angustia (x10), Trapezoedro (x3)
Báculo curativo	Hueso quebrado (x7), Perovskita
Cayado médico	Hueso macizo (x12), Perovskita, Báculo curativo
Nirvana	Hueso macizo (x71), Escama inversa (x60), Semilla de dalia lunar (x36), Lágrima de angustia (x10), Trapezoedro (x3)
Vara perlada	Hueso macizo (x13), Lana rústica
Vara irisada	Hueso enigmático (x18), Lana agujereada (x12), Vara perlada
Nirvana	Hueso enigmático (x91), Lana mullida (x49), Perfume (x25), Semilla de lirio astral (x10), Trapezoedro (x2)
La Zarza	Colmillo mellado (x13), Lágrima de remordimiento
Bastón Orochi	Colmillo maldito (x18), Lágrima de desesperanza (x12), La Zarza
Nirvana	Colmillo maldito (x91), Lágrima de remordimiento (x25), Perfume (x10), Semilla de lirio astral (x10), Trapezoedro (x2)
Mistilteinn	Colmillo maldito (x7), Perovskita
Bastón de Erinia	Colmillo espantoso (x12), Perovskita, Mistilteinn
Nirvana	Colmillo espantoso (x71), Cola bella (x60), Semilla de dalia lunar (x36), Lágrima de angustia (x10), Trapezoedro (x3)
Belladona	Cuerno partido (x7), Cobaltita
Bastón molbol	Cuerno bestial (x12), Cobaltita, Belladona
Nirvana	Cuerno bestial (x71), Cuero aterciopelado (x60), Semilla de dalia lunar (x36), Lágrima de angustia (x10), Trapezoedro (x3)
Eje celestial	Cuerno bestial (x13), Cobaltita
Abraxas	Cuerno de comehombres (x18), Cobaltita (x2), Eje celestial
Nirvana	Cuerno de comehombres (x81), Pluma de chocobo (x72), Espina verde (x54), Perfume (x15), Lingote de platino (x5)
Espontón	Hueso quebrado (x13), Fluido extraño
Guja	Hueso macizo (x18), Fluido curioso (x12), Espontón
Lanza de Kain	Hueso macizo (x91), Aceite místico (x49), Perfume (x25), Semilla de lirio astral (x10), Trapezoedro (x2)
Lanza dragontina	Hueso macizo (x7), Cobaltita
Cuerno de dragón	Hueso enigmático (x12), Cobaltita, Lanza dragontina
Lanza de Kain	Hueso enigmático (x71), Lana mullida (x60), Semilla de dalia lunar (x36), Lágrima de angustia (x10), Trapezoedro (x3)
Partesana	Colmillo mellado (x13), Carcasa de hierro
Rhomphaia	Colmillo maldito (x18), Caparazón roto (x12), Partesana
Lanza de Kain	Colmillo maldito (x91), Carcasa orgánica (x49), Perfume (x25), Semilla de lirio astral (x10), Trapezoedro (x2)
Lanza chamánica	Colmillo maldito (x7), Escama ribereña
Alabarda herética	Colmillo espantoso (x12), Escama húmeda (x6), Lanza chamánica
Lanza de Kain	Colmillo espantoso (x71), Alas celestiales (x60), Semilla de dalia lunar (x36), Lágrima de angustia (x10), Trapezoedro (x3)
Lanza de castigo	Cuerno partido (x7), Perovskita
Lanza de Moira	Cuerno bestial (x12), Perovskita, Lanza de castigo
Lanza de Kain	Cuerno bestial (x71), Micelio negro (x60), Semilla de dalia lunar (x36), Lágrima de angustia (x10), Trapezoedro (x3)
Pandora	Cuerno bestial (x7), Perovskita
Calamidad	Cuerno de comehombres (x12), Perovskita, Pandora
Lanza de Kain	Cuerno de comehombres (x71), Gelatina enigmática (x60), Semilla de dalia lunar (x36), Lágrima de angustia (x10), Trapezoedro (x3)
Lanza de Nimrod	Uña sucia (x13), Cobaltita
Venus	Uña de fiera (x18), Cobaltita (x12), Lanza de Nimrod
Lanza de Kain	Uña de fiera (x81), Pluma de chocobo (x72), Espina verde (x54), Perfume (x15), Lingote de platino (x5)
Gae Bolg	Uña de fiera (x7), Cuero suave
Gungnir	Uña de coloso (x12), Cuero resistente (x3), Gae Bolg
Lanza de Kain	Uña de coloso (x71), Cuero aterciopelado (x60), Semilla de dalia lunar (x36), Lágrima de angustia (x10), Trapezoedro (x3)

Hay dos categorías de objetos: los consumibles pueden usarse durante el combate, mientras que los vapores preventivos se deben activar antes de comenzar la lucha.

La mayoría de los objetos se adquieren en las tiendas, aunque hay unos cuantos que son más difíciles de conseguir. Los vapores preventivos a veces se conceden como recompensas tras los combates, con una mayor probabilidad si la evaluación del combate ha sido baja y llevabas equipado el accesorio Fácil elección.

Objetos clave

Una vez hayas obtenido un objeto clave, éste estará siempre en tu inventario. No podrás usarlo o venderlo en el sentido tradicional, ya que representa un objeto importante relacionado con la trama o una nueva característica añadida al sistema de juego.

La mayoría se obtienen como parte de la historia principal. Sin embargo, hay algunos que solo podrás conseguir cumpliendo con ciertos requisitos, normalmente en el contexto de una misión secundaria.

Lista de objetos

	Nombre	Efecto	Precio de compra	Precio de venta	Disponibilidad
Consumibles	**Poción**	Recupera una pequeña cantidad de VIT de todos los aliados.	50	25	Farmacia Unicornio
	Antídoto	Elimina Veneno de un aliado.	100	50	Farmacia Unicornio
	Analgésico	Elimina Dolor de un aliado.	100	50	Farmacia Unicornio
	Martillo	Elimina Amnesia de un aliado.	100	50	Farmacia Unicornio
	Agua bendita	Elimina Maldición de un aliado.	100	50	Farmacia Unicornio
	Ungüento	Elimina Deterioro de un aliado.	100	50	Farmacia Unicornio
	Líquido fétido	Elimina Postración de un aliado.	100	50	Farmacia Unicornio
	Cola de fénix	Revive a un aliado caído.	1.000	500	Farmacia Unicornio
	Elixir	Recupera la VIT y los PT del equipo.	-	10	Desmontar (consulta la página 220)
Vapores preventivos	**Lente Libra**	Muestra los Datos de enemigos de todos los rivales presentes en el combate.	10.000	500	Brebajes Edén
	Vapor tónico	Lanza Bravura, Fe y Prisa al inicio del combate.	12.000	500	Brebajes Edén
	Vapor égida	Lanza Coraza, Escudo, Velo y Aguante al inicio del combate.	12.000	500	Brebajes Edén
	Vapor evasivo	El equipo será invisible a ojos enemigos.	30.000	500	Brebajes Edén
	Vapor de éter	Recupera los PT del equipo.	-	500	Desmontar (consulta la página 220)



Lista de objetos clave

Nombre	Descripción
Equipo antigravedad	Permite controlar la fuerza de gravedad de Lightning.
Autorreceptor	Terminal que recibe y almacena información.
Cuchillo de supervivencia	Regalo que recibió Lightning el día de su cumpleaños.
Lágrima de Serah	Cristal formado a partir de una lágrima de Serah.
Comunicador	Dispositivo de comunicación de la Guardia.
Misticita de Odín	Cristal que alberga el poder de Odín.
Misticita de Shiva	Cristal que alberga el poder de Shiva.
Misticita de Brunilda	Cristal que alberga el poder de Brunilda.
Misticita de Alejandro	Cristal que alberga el poder de Alejandro.
Misticita de Hecatónquiro	Cristal que alberga el poder de Hecatónquiro.
Misticita de Bahamut	Cristal que alberga el poder de Bahamut.
Farmacia Unicornio	Permite utilizar los servicios de la Farmacia Unicornio.
Brebajes Edén	Permite utilizar los servicios de Brebajes Edén.
El Rincón de las Armas	Permite utilizar los servicios del Rincón de las Armas.
Armería Prauts	Permite utilizar los servicios de la Armería Prauts.
Emporio Gilgamesh[1]	Permite utilizar los servicios del Emporio Gilgamesh.
Bazar del Aventurero	Permite utilizar los servicios del Bazar del Aventurero.
Momentos Mágicos	Permite utilizar los servicios de la tienda Momentos Mágicos.
Regalos Moguri	Permite utilizar los servicios de Regalos Moguri.
Laboratorios Sanctum	Permite utilizar los servicios de los Laboratorios Sanctum.
Biomercado "La Bestia"	Permite utilizar los servicios del Biomercado "La Bestia".
La Mina	Permite utilizar los servicios de La Mina.
Ferretería Lenora	Permite utilizar los servicios de la Ferretería Lenora.
Materiales Plus Ultra[2]	Permite utilizar los servicios de Materiales Plus Ultra.
Kit de herramientas	Permite modificar armas y accesorios.
Riendas gysahl[3]	Permite montar chocobos en La Estepa de Archylte.
Cable eléctrico[4]	Cable recogido de un carro de Oerba.
Engranaje trocoide[4]	Pieza que llevaba un Cie'th de Oerba.
Chapa metálica[4]	Chapa utilizada como cartel en Oerba.
Batería[4]	Batería recargable encontrada en una factoría de Oerba.
Lente asférica[4]	Lente que servía de material didáctico en Oerba.

[1] Completar la misión de objetivo 46 (consulta la página 135). [2] Completar la misión de objetivo 07 (consulta la página 129). [3] Completar la misión de objetivo 14 (consulta la página 130). [4] Parte de la misión secundaria "La reparación de Bhakti" (consulta la página 97).

Los terminales de servicio brindan acceso a un número de tiendas del juego cada vez mayor, y solo dos de ellas tienen requisitos especiales: Materiales Plus Ultra y Emporio Gilgamesh. Éstas se desbloquean al completar las misiones de objetivo 07 y 46 respectivamente.

Farmacia Unicornio

Objeto	Precio de compra (en guiles)
Poción	50
Antídoto	100
Analgésico	100
Martillo	100
Agua bendita	100
Ungüento	100
Líquido fétido	100
Cola de fénix	1.000

Brebajes Edén

Objeto	Precio de compra (en guiles)
Lente Libra	10.000
Vapor tónico	12.000
Vapor égida	12.000
Vapor evasivo	30.000

El Rincón de las Armas

Objeto	Precio de compra (en guiles)
Hoja candente	2.000
Carabina feérica	4.600
Gladius	7.100
Vega	2.000
Deneb	3.900
Oso salvaje	1.800
Círculo de poder	4.500
Ojo de halcón	4.400
Ninurta	2.800
Tiracuerdas	2.500
Vara perlada	2.300
La Zarza	3.000
Espontón	4.500
Partesana	6.600

Armería Prauts

Objeto	Precio de compra (en guiles)
Aceleradora	15.000
Revitalizador	20.000
Lionheart	28.000
Spica	14.500
Antares	22.000
Proción	30.000
El Caballero	20.000
El Rebelde	11.000
Umbra	32.600
Cortavientos	10.000
Otshirvani	28.200
Vidofnir	16.900
Báculo curativo	19.800
Mistilteinn	11.000
Belladona	31.200
Lanza de castigo	31.000
Pandora	16.200
Gae Bolg	13.100

Emporio Gilgamesh

Objeto	Precio de compra (en guiles)
Organix	280.000
Hauteclaire	20.000
Rígel	19.000
Aldebarán	263.000
Pléyades	22.000
Sello de ninfa	25.000
Rueda de muerte	210.000
Sol nocturno	21.000
Simurgh	21.200
Malphas	198.000
Alicanto	18.000
Garra de tigre	300.000
Eje celestial	24.000
Lanza dragontina	230.000
Lanza chamánica	23.000
Lanza de Nimrod	27.000

Bazar del Aventurero

Objeto	Precio de compra (en guiles)
Aro de hierro	500
Aro de plata	800
Aro de carbono	1.500
Aro de titanio	3.600
Aro de oro	9.000
Aro de mitrilo	15.000
Brazal de poder	1.000
Brazal de lucha	3.000
Brazal de guerra	10.000
Divisa de mago	1.000
Divisa de chamán	3.000
Divisas de brujo	10.000
Cinto negro	4.500
Cinto de combate	12.000
Banda rúnica	4.500
Banda de brnja	12.000
Guantes de Goliat	3.000
Hebilla de cristal	3.000
Pulsera metálica	3.000
Dije calmante	3.000
Canica bonita	3.000
Colgante de estrella	3.000
Collar de perlas	3.000
Estampa bendita	3.000
Funda antidolor	3.000
Capa blanca	3.000
Ajorca iridiscente	3.000
Corona de beato	3.000

Momentos Mágicos

Objeto	Precio de compra (en guiles)
Amuleto físico	5.000
Amuleto del espíritu	5.000
Amuleto de defensa	5.000
Amuleto de héroe	5.000
Amuleto de mago	5.000
Amuleto firme	5.000
Pendiente fresco	3.000
Pendiente térmico	3.000
Pendiente aislante	3.000
Pendiente seco	3.000

Regalos Moguri

Objeto	Precio de compra (en guiles)
Paño tempranero	1.000
Botas escurridizas	6.000
Buena elección	100.000
Faja temporal	10.000

Laboratorios Sanctum

Objeto	Precio de compra (en guiles)
Aro de platino	48.000
Lazo real	200.000
Anillo espiritual	120.000

Biomercado "La Bestia"

Objeto	Precio de compra (en guiles)
Colmillo maldito	80
Cuero resistente	80
Fluido extraño	80
Hneso macizo	80
Ala escamosa	80
Aceite aromático	80
Cola espinosa	80
Uña de fiera	80
Gelatina colorida	80
Carcasa de hierro	80
Colmillo espantoso	150
Cuero suave	150
Fluido misterioso	150
Huesos enigmáticos	150
Ala monstruosa	150
Aceite medicinal	150
Cola demoníaca	150
Uña de coloso	150
Gelatina diáfana	150
Carcasa blindada	150

La Mina

Objeto	Precio de compra (en guiles)
Millerita	3.000
Rodocrosita	8.000
Cobaltita	17.000
Perovskita	30.000
Uraninita	45.000
Piedra Mnar	60.000
Hihiirokane	100.000

Ferretería Lenora

Objeto	Precio de compra (en guiles)
Snstancia polimérica	200
Placa ferroeléctrica	460
Cable aislado	280
Blindaje cerámico	660
Detector pasivo	840
Lente de cristal líquido	320
Engranaje planetario	320
Cojinete radial	320
Superconductor	840
Trozo de bom	430
Cable de fibra óptica	840
Aro conector	840
Cigüeñal	840
Condnctor perfecto	1.600
Elemento piezoeléctrico	840
Turborreactor	840
Aceite de parafina	320
Amplificador	520
Aceite de silicona	660

Materiales Plus Ultra

Objeto	Precio de compra (en guiles)
Espina verde	7.000
Acelerador de partículas	10.000
Reactor ultracompacto	50.000
Adamantita	220.000
Materia oscura	840.000
Trapezoedro	2.000.000



BESTIARIO

En este capítulo se muestra información valiosa sobre los cientos de monstruos y los rivales potenciales que puedes encontrar durante tus viajes por el Nido y el Gran Paals. Asegúrate de leer la breve introducción que aparece en el dorso para utilizar lo mejor posible las fichas de datos de cada enemigo.



ESTRUCTURA DE LAS FICHAS DE ENEMIGOS

Todas las fichas de datos de los enemigos que se incluyen en este capítulo tienen un formato personalizado común para facilitar su consulta. Incluyen información como los Datos de enemigos que aparecen en el juego, pero con muchos más detalles y referencias que no se muestran durante la partida.

A continuación, se muestra el significado de cada apartado:

Ubicación: zona del mapa donde encontrarás a la criatura por primera vez, y otras zonas donde también podrías verla.

Afinidades de daños: forma en la que el enemigo reacciona a los diferentes tipos de daños que puedes llegar a infligirle. Aquí puedes ver el significado de cada icono:

TIPOS DE DAÑOS

Daño por fuego	Daño por frío	Daño por rayo	Daño por agua	Daño por aire	Daño por tierra	Daño físico	Daño mágico

Existen seis posibles reacciones a cada tipo de ataque, correspondiéndose cada una con un valor multiplicador aplicado al daño básico infligido. Son las siguientes:

AFINIDAD ELEMENTAL

Reacción	Significado
x2	Enemigo vulnerable; el daño se duplica.
-	Daño normal; no se aplica ningún multiplicador.
½	Mitad de daño.
1/10	Enemigo resistente; el daño se reduce a la décima parte.
INM	Enemigo inmune al tipo de daño.
ABS	Absorbe el daño: tus ataques dañarán al objetivo (hasta un 30% del daño total normal).

VIT: cantidad de daño que la criatura puede soportar en puntos de ataque, antes de ser derrotada.

Ataque mágico: atributo de magia del enemigo; cuanto mayor sea, más daño podrá infligir con sus ataques mágicos.

Ataque físico: atributo físico del enemigo; cuanto mayor sea, más daño infligirá con sus ataques físicos.

PC: cantidad de puntos de cristal que recibirán todos tus personajes por derrotar al objetivo.

Susceptibilidad a los estados alterados: muestra, en porcentaje, la susceptibilidad de tu rival a las habilidades. El significado de los iconos es el siguiente:

ESTADOS ALTERADOS

AntiCoraza	AntiEscudo	Aquiles	Bío	Freno	Algia
Nébula	Óminus	Laxus	Provocación	Necro	Antimagia

Botín normal: botín común del enemigo, con una oportunidad para que obtengas el objeto tras la batalla. Las probabilidades aumentarán si se tiene Buena elección.

Botín raro: botín raro del enemigo, con una oportunidad para que ganes el objeto. Esta probabilidad aumentará si se tiene Sabia elección y si se obtienen estrellas tras los combates.

Aturdimiento: punto de aturdimiento del objetivo; en otras palabras, la bonificación por cadena que debes obtener para aturdir al enemigo.

Resistencia a cadenas: cuanto mayor sea este valor, más tiempo se tardará en llenar la barra de cadena del enemigo.

Apuntes: describe los puntos fuertes y débiles de la criatura.



CLASIFICACIÓN DE LOS ENEMIGOS

Para una mayor claridad, los enemigos de nuestro Bestiario se clasifican de la misma forma que en sus correspondientes entradas de la base de datos del juego. La clasificación utilizada es la siguiente:

Clase	Subclase	Página
Soldados	Soldados PSICOM	228
	Cazadores PSICOM	228
	Artificieros PSICOM	229
	Aerosoldados PSICOM	229
	Guerreras PSICOM	229
	Aniquiladores PSICOM	229
	Guardia	230
	Guardia armada	230
Unidades bélicas	Blindados Pequeños	230
	Blindados Medianos	230
	Blindados Grandes	231
	Aves motoras	231
	Tanques	231
	Huargos de guerra	232
	Gnomos	232
	Antófilos	232
	Babosas de guerra	232
	Careys	232
	Flanes de guerra	233
	Bégimos	233
	Bestias robóticas	233
Monstruos salvajes	Huargos	234
	Anfibios	235
	Diablillos	235
	Pesadillas	236

Clase	Subclase	Página
Monstruos salvajes	Chupadores	237
	Armadillos	237
	Babosas	237
	Dragones	237
	Entes del bosque	238
	Quelónidos	238
	Flanes de guerra	239
	Bégimos	240
	Trasgos	240
	Sahuagines	241
	Cactilios	241
	Ochús	241
	Tomberis	242
Autómatas de Paals	Soldados mecánicos	242
	Ingenios bélicos	242
	Monturas de metal	242
	Boms	243
	Moles mecánicas	243
Cie'th	Cie'th andantes	243
	Cie'th voladores	244
	Cie'th especiales	245
	Martirios	245
Otros	Fal'Cie	245
	Lu'Cie	246
	Eidolones	247



COMBATIENTE PSICOM

Ubicación El Despeñadero, Paso elevado n.º 13 Este | Lago Bresha



VIT	Magia	Físico	PC
171	0	13	3

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Poción	10%	Cola de fénix	2%	130%	20

Apuntes

CENTINELA PSICOM

Ubicación Lago Bresha, Desfiladero cristalino | Las Cumbres Infames



VIT	Magia	Físico	PC
1.296	210	64	8

-	-	-	-	-	-	-	-

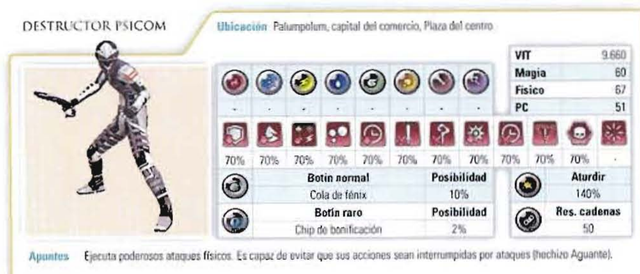
70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	100%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Poción	10%	Cola de fénix	2%	200%	50

Apuntes

DESTRUCTOR PSICOM

Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Plaza del centro



VIT	Magia	Físico	PC
9.660	60	67	51

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cola de fénix	10%	Chip de bonificación	2%	140%	50

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Es capaz de evitar que sus acciones sean interrumpidas por ataques (hechizo Aguante).

EJECUTOR PSICOM

Ubicación Abordaje del Palamecia, Cubierta de desembarque



VIT	Magia	Físico	PC
20.592	95	57	128

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Chip de crédito	25%	Chip de bonificación	5%	195%	10

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Induce el estado Dolor (hechizo Algia), que impide utilizar habilidades de ataque físico. Induce el estado Amnesia (hechizo Nébula), que impide utilizar habilidades mágicas. Posee la capacidad de inmunizarse parcialmente al daño por momentos.

ESCOLTA DEL SANCTUM

Ubicación Edén, Arcén



VIT	Magia	Físico	PC
140.800	355	355	910

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Chip de crédito	25%	Chip de bonificación	5%	150%	80

Apuntes Posee la capacidad de inmunizarse parcialmente al daño por momentos. Es capaz de reforzar su ataque físico (hechizo Bravura).

BALIZA

Ubicación Las Cumbres Infames, Vía de transporte



VIT	Magia	Físico	PC
975	0	0	0

-	-	-	-	-	-	-	-

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín roro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	200%	100

Apuntes

BALIZA

Ubicación Edén



VIT	Magia	Físico	PC
15.840	0	0	0

-	-	-	x2	-	-	x2	-

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	200%	100

Apuntes

RASTREADOR PSICOM

Ubicación El Despeñadero, Paso elevado n.º 13 Este | Lago Bresha



VIT	Magia	Físico	PC
84	0	17	3

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Poción	10%	Cola de fénix	2%	120%	0

Apuntes Tiene poca vitalidad (VIT).

PERSEGUIDOR PSICOM

Ubicación Lago Bresha, Desfiladero cristalino | Las Cumbres Infames



VIT	Magia	Físico	PC
324	0	45	7

-	-	-	-	-	-	-	-

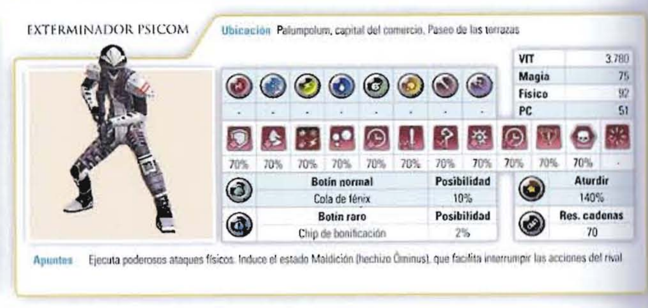
70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	100%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Poción	10%	Cola de fénix	2%	200%	50

Apuntes Es capaz de reforzar su resistencia física (hechizo Coraza). Es capaz de reforzar su resistencia mágica (hechizo Escudo).

EXTERMINADOR PSICOM

Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Paseo de las terrazas



VIT	Magia	Físico	PC
3.780	75	92	51

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cola de fénix	10%	Chip de bonificación	2%	140%	70

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Induce el estado Maldición (hechizo Ominus), que facilita interrumpir las acciones del rival

ASALTADOR PSICOM

Ubicación Abordaje del Palamecia, Cubierta de desembarque



VIT	Magia	Físico	PC
9.504	210	153	128

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Chip de crédito	25%	Chip de bonificación	5%	160%	10

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos.

DEFENSOR DEL SANCTUM

Ubicación Edén, Arcén



VIT	Magia	Físico	PC
52.800	1.121	1.121	845

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Chip de crédito	25%	Chip de bonificación	5%	130%	80

Apuntes Posee la capacidad de inmunizarse parcialmente al daño por momentos. Sabe curar estados de interferencia y debilitación (hechizo Esna).

INICIO RÁPIDO
RECORRIDO
ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS

INTRODUCCIÓN
CLASIFICACIÓN
SOLDADOS
UNIDADES BÉLICAS
MONSTRUOS SALVAJES
AUTÓMATAS DE PALLS
CIE'TH
OTROS

ARTILLERO PSICOM

Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Plaza del centro



VIT	Magia	Físico	PC
[illegible]	0	[illegible]	[illegible]

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cola de fénix	10%	Chip de bonificación	2%	140%	50

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos.

[illegible] PSICOM

Ubicación Abordaje del Palamecia, Acceso al puente



VIT	Magia	Físico	PC
23.760	0	400	218

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Chip de crédito	25%	Chip de bonificación	5%	150%	20

Apuntes Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Ejecuta poderosos ataques físicos. Es fácil subirle la bonificación por cadena.

MAESTRO PIROTECNICO

Ubicación Edén, Plaza Leviatán



VIT	Magia	Físico	PC
88.000	947	947	1.430

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Chip de crédito	25%	Chip de bonificación	5%	140%	80

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos.

EXPLORADOR PSICOM

Ubicación El Despeñadero, Paso elevado n.º 12 Este



VIT	Magia	Físico	PC
189	0	20	-

-	-	-	-	-	-	1/2	-

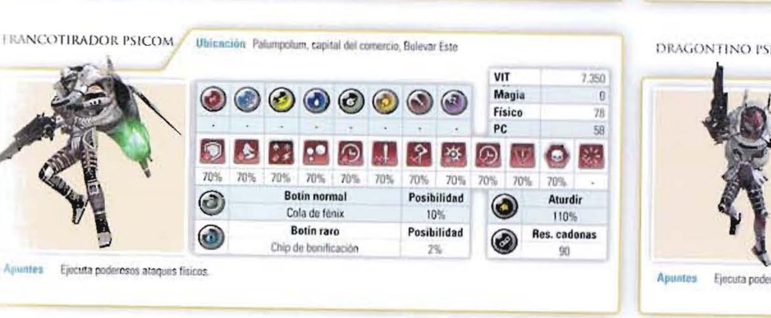
70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Poción	10%	Cola de fénix	2%	110%	80

Apuntes

FRANCOTIRADOR PSICOM

Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Bulevar Este



VIT	Magia	Físico	PC
7.350	0	78	58

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cola de fénix	10%	Chip de bonificación	2%	110%	90

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos.

DRAGONTINO PSICOM

Ubicación Abordaje del Palamecia, Atracadero exterior



VIT	Magia	Físico	PC
12.024	0	121	163

-	-	-	-	1/2	-	-	-

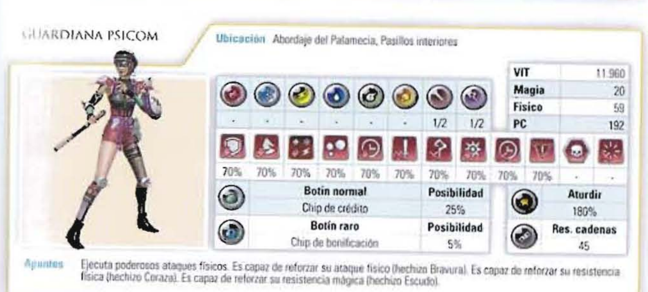
70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Chip de crédito	25%	Chip de bonificación	5%	110%	90

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno.

GUARDIANA PSICOM

Ubicación Abordaje del Palamecia, Pasillos interiores



VIT	Magia	Físico	PC
11.960	20	59	192

-	-	-	-	-	-	1/2	1/2

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Chip de crédito	25%	Chip de bonificación	5%	180%	45

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Es capaz de reforzar su ataque físico (hechizo Bravura). Es capaz de reforzar su resistencia física (hechizo Coraza). Es capaz de reforzar su resistencia mágica (hechizo Escudo).

VALQUIRIA DEL SANCTUM

Ubicación Edén, Parque Sirena



VIT	Magia	Físico	PC
132.000	355	355	1.300

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Chip de crédito	25%	Perfume	5%	130%	80

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión. Es capaz de reforzar su ataque físico (hechizo Bravura).

SICARIO PSICOM

Ubicación El Despeñadero, Puente de conexión n.º 369



VIT	Magia	Físico	PC
600	19	20	-

-	-	-	-	-	-	1/2	-

40%	40%	40%	40%	1%	40%	1%	40%	40%	40%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Chip de crédito	100%	-	-	104%	0

Apuntes Es posible causarle aturdimiento con una baja bonificación por cadena.

VERDUGO PSICOM

Ubicación Lago Bresha, Urbe abandonada



VIT	Magia	Físico	PC
4.050	1.167	70	20

-	-	-	-	-	-	1/2	1/2

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	100%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Chip de crédito	25%	Millerita	2%	130%	90

Apuntes

TORTURADOR PSICOM

Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Paseo de las terrazas | Abordaje del Palamecia



VIT	Magia	Físico	PC
22.680	150	120	128

-	-	-	-	-	-	1/2	1/2

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Chip de crédito	25%	Rodocrosita	5%	120%	[illegible]

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos.

ESTRATEGA PSICOM

Ubicación Abordaje del Palamecia, Acceso al puente



VIT	Magia	Físico	PC
59.400	135	135	384

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	-	-	1/2

5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Chip de crédito	25%	Cobaltita	5%	250%	30

Apuntes Es capaz de reducir la resistencia mágica del rival (hechizo AntiEscudo). Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza). Utiliza temibles ataques mágicos. Resulta efectivo usar AntiCoraza para reducir su resistencia física.

PRETORIANO

Ubicación Cuna del Huérfano, Fal'Cie Edén



VIT	Magia	Físico	PC
565.000	912	842	3.520

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	-	-

70%	70%	30%	70%	70%	30%	30%	70%	30%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Chip de crédito	25%	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Perovskita	5%	50

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Utiliza temibles ataques mágicos. Induce el estado Postración (hechizo Laxus), que impide toda acción. Resulta efectivo usar Nébula para causarle Amnesia y bloquear sus habilidades mágicas.

AGENTE DE SEGURIDAD

Ubicación El Bosque de Gapra, Complejo armamentístico



VIT	Magia	Físico	PC
6.048	116	67	32

INM	x2	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Poción	10%	150%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cola de fénix	2%	30

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento fuego.

ANTIDISTURBIOS

Ubicación Edén, Arcén



VIT	Magia	Físico	PC
66.000	213	328	780

x2	1/2	-	1/2	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	100%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Chip de crédito	25%	130%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Chip de bonificación	5%	70

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento frío. Es efectivo usar Laxus para causarle Postración e impedirle actuar.

TIRADOR

Ubicación El Bosque de Gapra, Complejo armamentístico



VIT	Magia	Físico	PC
2.205	58	84	29

INM	x2	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Poción	10%	150%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cola de fénix	2%	30

Apuntes Es capaz de reforzar su afinidad al fuego (hechizo Don de Fuego).

FUSILERO

Ubicación Edén, Arcén



VIT	Magia	Físico	PC
26.400	710	710	650

x2	1/2	-	1/2	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	100%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Chip de crédito	25%	120%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Chip de bonificación	5%	70

Apuntes Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión. Es efectivo usar Laxus para causarle Postración e impedirle actuar.

CIBERNAVEGANTE

Ubicación Abordaje del Palamecia, Atracadero exterior



VIT	Magia	Físico	PC
15.840	0	35	141

x2	x2	INM	-	1/2	-	-	-

70%	70%	70%	INM	70%	INM	70%	0%	INM	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Circuito digital	25%	113%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Aceite de silicona	5%	90

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Resulta efectivo usar Óminus para causarle el estado Maldición e interrumpir más fácilmente sus acciones.

SOLDADO

Ubicación Las Cumbres Infames, Vía de transporte



VIT	Magia	Físico	PC
1.560	107	64	16

x2	x2	1/2	-	-	-	-	-

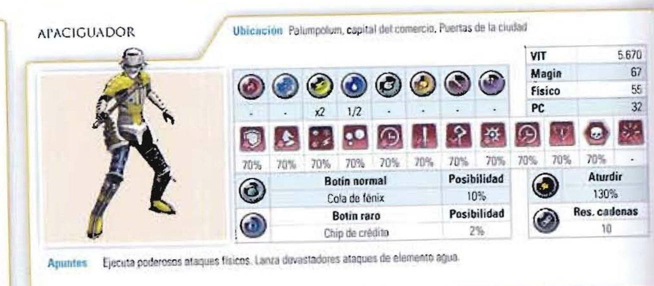
70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	100%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Poción	10%	150%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cola de fénix	2%	20

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento fuego.

APACIGUADOR

Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Puertas de la ciudad



VIT	Magia	Físico	PC
5.670	67	55	32

-	-	x2	1/2	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cola de fénix	10%	130%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Chip de crédito	2%	10

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Lanza devastadores ataques de elemento agua.

PISTOLERO

Ubicación Las Cumbres Infames, Vía de transporte | Nautilandia



VIT	Magia	Físico	PC
1.092	64	40	14

x2	x2	1/2	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	100%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Poción	10%	150%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cola de fénix	2%	20

Apuntes Es capaz de reforzar su resistencia al rayo (hechizo AntiRayo).

AGENTE

Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Puertas de la ciudad



VIT	Magia	Físico	PC
3.612	86	86	32

-	-	x2	1/2	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cola de fénix	10%	135%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Chip de crédito	2%	0

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Es capaz de reforzar su afinidad al agua (hechizo Don de Agua).

CIBERVIGÍA

Ubicación Lago Bresha, Desfiladero cristalino | Las Cumbres Infames



VIT	Magia	Físico	PC
1.890	0	[illegible]	10

-	-	x2	x2	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	70%	INM	70%	70%	INM	100%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Circuito digital	25%	110%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Aceite de parafina	5%	90

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número.

MIRMIDÓN

Ubicación El Despeñadero | Vestigio de Paals, Galerías



VIT	Magia	Físico	PC
[illegible]	0	[illegible]	[illegible]

x2	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	70%	INM	70%	70%	INM	70%	70%	[illegible]

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Circuito digital	25%	110%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Sustancia polimérica	5%	0

Apuntes Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión.



KAMPFER

Ubicación Lago Bresha, Plaza rehuida



VIT	Magia	Físico	PC
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

-	-	-	-	-	-	1/2	-

70%	70%	70%	INM	70%	INM	70%	70%	INM	100%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Circuito digital	25%	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Placa ferroeléctrica	5%	0

Apuntes Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión.

VIKINGO

Ubicación Abordaje del Palamecia, Pasillos interiores



VIT	Magia	Físico	PC
140.876	0	117	320

INM	-	x2	x2	-	-	-	-

30%	30%	70%	INM	70%	INM	30%	30%	INM	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Circuito digital	25%	160%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Conductor perfecto	5%	83

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento fuego. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Resulta efectivo usar AntiCoraza para reducir su resistencia física. Resulta efectivo usar AntiEscudo para reducir su resistencia mágica.

CORACERO MECANICO

Ubicación Edén, Circuito del G.P.



VIT	Magia	Físico	PC
264.000	852	852	2.080

-	-	x2	-	-	-	1/2	-

70%	70%	30%	INM	30%	INM	70%	70%	INM	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Condensador electrolítico	25%	150%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Blindaje Chobham	5%	90

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Resulta efectivo usar Óminus para causarle el estado Maldición e interrumpir más fácilmente sus acciones.

TURBOHALCÓN

Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Puertas de la ciudad



VIT	Magia	Físico	PC
14.700	0	140	90

-	-	x2	-	-	-	1/2	1/2

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	INM	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Circuito digital	25%	140%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cable de fibra óptica	5%	85

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Hay que causarle aturdimiento, pues utiliza técnicas de gran poder. Posee una alta resistencia física y mágica cuando está cargando.

TURBOÁGUILA

Ubicación Cuna del Huérfano, Fal'Cie Edén



VIT	Magia	Físico	PC
282.500	1.032	1.032	2.400

x2	-	-	x2	-	-	1/10	1/10

100%	100%	100%	70%	100%	10%	70%	INM	10%	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Circuito digital	25%	250%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Turbina Tesla	5%	100

Apuntes Hay que causarle aturdimiento, pues utiliza técnicas de gran poder. Ejecuta poderosos ataques físicos. Es susceptible a Freno y Deterioro. Cuenta con una baja Resistencia a cadenas cuando está cargando.

CAÑÓN DE FERDINAND

Ubicación Cuna del Huérfano, Fal'Cie Edén



VIT	Magia	Físico	PC
1.017.000	1.216	1.216	3.200

1/2	-	1/2	-	-	-	1/2	1/2

70%	70%	100%	70%	30%	INM	INM	30%	10%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Sensor giroscópico	25%	300%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Oscilador de cristal	5%	90

Apuntes Lanza ataques no elementales. Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión. Resulta efectivo mermar su resistencia elemental con Aquiles.

[illegible]

Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Callejuelas | Nautilandia



VIT	Magia	Físico	PC
25.200	0	100	77

-	x2	-	x2	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	100%	INM	70%	70%	INM	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Circuito digital	25%	250%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Superconductor	5%	60

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno.

ULANO MECÁNICO

Ubicación Las Cumbres Infames, Vía de transporte



VIT	Magia	Físico	PC
10.842	120	120	20

-	-	x2	x2	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	70%	INM	70%	70%	INM	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Condensador electrolítico	25%	140%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Blindaje cerámico	5%	80

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Lanza devastadores ataques de elemento fuego.

TURBOCICONIDO

Ubicación Lago Bresha, Cascada estática



VIT	Magia	Físico	PC
7.290	0	167	24

-	-	-	-	-	-	1/2	1/2

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	INM	70%	100%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Circuito digital	25%	160%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cable aislado	5%	50

Apuntes Cuando sufre aturdimiento, baja su resistencia física y mágica. Hay que causarle aturdimiento, pues utiliza técnicas de gran poder. Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Posee una alta resistencia física y mágica cuando está cargando.

TURBOMILANO

Ubicación El Bosque de Gapra, Complejo armamentístico



VIT	Magia	Físico	PC
25.200	0	116	48

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	INM	70%	100%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Circuito digital	25%	220%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Turborreactor	2%	50

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento frío.

CAÑÓN DE LEVE

Ubicación Nautilandia, Torre del reloj



VIT	Magia	Físico	PC
100.800	119	200	1.500

x2	x2	INM	-	-	-	1/2	1/2

10%	10%	70%	1%	10%	INM	INM	10%	10%	10%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Sensor giroscópico	25%	160%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Elemento piezoeléctrico	5%	50

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo mermar su resistencia elemental con Aquiles.

GRIFO ACORAZADO

Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Casa de los Estheim



VIT	Magia	Físico	PC
441.000	0	218	1.800

-	-	-	-	INM	-	-	-

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	100%	INM	INM

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Uraninita	100%	Ninguna
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
-	-	95

Apuntes No es posible atacarlo a corta distancia. Ejecuta poderosos ataques físicos. Es inmune a las habilidades de interferencia y debilitación. Presenta más de un blanco de ataque. Entra fácilmente en estado de aturdimiento cuando se han destruido todas sus partes.

GRIFO ACORAZADO (CAÑONES)
Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Casa de los Estheim



VIT	Magia	Físico	PC
10.710	0	218	0

-	-	-	-	INM	-	-	-

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	100%	INM	INM

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
-	-	Ninguna
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
-	-	90

Apuntes No es posible atacarlo a corta distancia. Ejecuta poderosos ataques físicos. Es inmune a las habilidades de interferencia y debilitación. Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número.

GRIFO ACORAZADO (CASCOS)
Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Casa de los Estheim



VIT	Magia	Físico	PC
12.600	0	218	0

-	-	-	-	INM	-	-	-

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	100%	INM	INM

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
-	-	Ninguna
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
-	-	90

Apuntes No es posible atacarlo a corta distancia. Ejecuta poderosos ataques físicos. Es inmune a las habilidades de interferencia y debilitación. Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número.

HUARGO ASESINO
Ubicación El Despeñadero, Paso elevado n.º 12 Este | Vestigio de Paals | Lago Bresha | Las Cumbres Infames



VIT	Magia	Físico	PC
375	0	15	3

x2	x2	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Colmillo mellado	25%	103%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Colmillo maldito	5%	0

Apuntes Es posible causarle aturdimiento con una baja bonificación por cadena.

HUARGO VERDE
Ubicación Las Cumbres Infames, Pico de los despojos | El Bosque de Gapra



VIT	Magia	Físico	PC
3.120	0	74	16

-	x2	x2	-	-	-	-	-

100%	100%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Colmillo mellado	25%	120%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Colmillo maldito	5%	70

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Es capaz de reforzar su ataque físico (hechizo Bravura).

HUARGO VAJRA
Ubicación Edén, Arcén



VIT	Magia	Físico	PC
96.800	418	418	780

1/2	x2	1/2	x2	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	100%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Colmillo mellado	25%	120%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Colmillo siniestro	5%	90

Apuntes Es capaz de acelerar el avance de la barra BTC (hechizo Prisa). Es efectivo usar Laxus para causarle Postración e impedirle actuar. Es capaz de reforzar su ataque físico (hechizo Bravura).

GNOMO EXPLORADOR
Ubicación Vestigio de Paals, Oratorio



VIT	Magia	Físico	PC
57	31	13	-

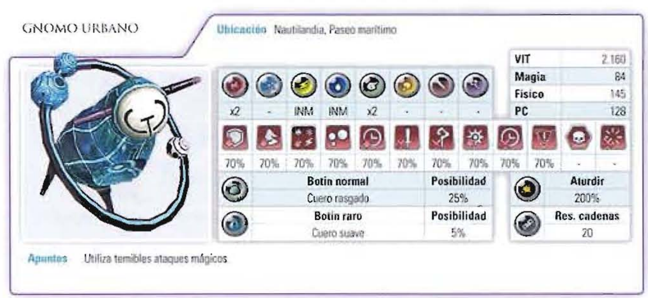
-	-	-	-	-	-	-	-

100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cuero rasgado	25%	130%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cuero resistente	5%	0

Apuntes Tiene poca vitalidad (VIT).

GNOMO URBANO
Ubicación Nautilandia, Paseo marítimo



VIT	Magia	Físico	PC
2.160	84	145	128

x2	-	INM	INM	x2	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cuero rasgado	25%	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cuero suave	5%	20

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos

EXTRACTOR
Ubicación El Bosque de Gapra, Área de vigilancia



VIT	Magia	Físico	PC
6.930	125	58	38

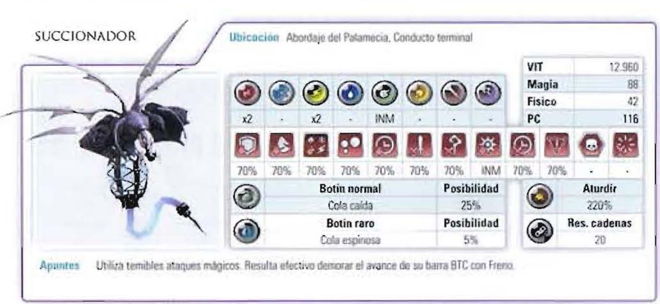
-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	INM	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cola caída	25%	230%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cola espinosa	5%	25

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento fuego.

SUCCIONADOR
Ubicación Abordaje del Palamecia, Conducto terminal



VIT	Magia	Físico	PC
12.960	88	42	116

x2	-	x2	-	INM	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	INM	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cola caída	25%	220%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cola espinosa	5%	20

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno.

BABOSA MOLOTOV
Ubicación El Bosque de Gapra, Zona de regulación



VIT	Magia	Físico	PC
1.575	0	52	26

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Aceite viscoso	25%	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Aceite aromático	5%	0

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento fuego.

CAREY LUNAR
Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Planta alimenticia



VIT	Magia	Físico	PC
10.080	0	133	96

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/10	1/10

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	100%	INM	INM

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Caparazón roto	25%	120%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Carcasa de hierro	5%	90

Apuntes Utiliza ataques que causan daño físico y mágico a la vez. Pierde resistencia cuando queda aturdido. Es inmune a las habilidades de interferencia y debilitación.

CAREY ROJO
Ubicación Abordaje del Palamecia, Conducto terminal



VIT	Magia	Físico	PC
43.200	0	176	269

-	-	-	-	-	-	1/10	1/10

50%	50%	50%	1%	70%	50%	50%	30%	50%	50%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Caparazón roto	25%	165%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Carcasa de hierro	5%	80

Apuntes Utiliza ataques que causan daño físico y mágico a la vez. Cuenta con una baja resistencia a los ataques físicos y mágicos; es susceptible al elemento agua y a todos los estados alterados cuando entra en estado de aturdimiento. Tiene mucha vitalidad (VIT). Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno.

FLAN ORDENANZA
Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Planta alimenticia | Abordaje del Palamecia



VIT	Magia	Físico	PC
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Gelatina turbia	25%	[illegible]
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Gelatina colorida	5%	[illegible]

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos.

FLAN ELECTRIFICADO
Ubicación Abordaje del Palamecia, Área de almacenamiento



VIT	Magia	Físico	PC
12.600	391	147	102

-	-	INM	x2	-	-	-	-

70%	70%	70%	1%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Gelatina turbia	25%	190%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Gelatina colorida	5%	0

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Resulta efectivo usar AntiEscudo para reducir su resistencia mágica. Resulta efectivo usar AntiCoraza para reducir su resistencia física.

BÉGIMO X
Ubicación El Despeñadero, Paso elevado n.º 6 Oeste



VIT	Magia	Físico	PC
1.800	0	95	-

-	-	x2	x2	-	-	-	-

40%	40%	40%	40%	1%	INM	1%	INM	40%	40%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Poción	100%	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
-	-	70

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos.

BÉGIMO TRONADOR
Ubicación Lago Bresha, Desfiladero cristalino | El Bosque de Gapra



VIT	Magia	Físico	PC
20.250	0	125	36

x2	-	-	x2	-	-	-	1/2

70%	70%	70%	70%	70%	INM	70%	INM	70%	100%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Uña sucia	25%	500%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Uña de fiera	5%	0

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Es difícil de derrotar con ataques mágicos.

BÉGIMO DUBHE
Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Zona de ocio



VIT	Magia	Físico	PC
37.800	100	200	128

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	100%	INM	70%	INM	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Uña sucia	25%	500%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Uña de fiera	5%	40

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Tiene mucha vitalidad (VIT). Cuenta con una gran Resistencia a cadenas y es inmune a todos los estados alterados cuando está en posición erguida.

BÉGIMO CERO
Ubicación Edén, Autopista



VIT	Magia	Físico	PC
484.000	710	710	3.250

1/2	x2	1/2	x2	-	-	-	-

10%	10%	10%	70%	10%	INM	10%	INM	10%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Uña sucia	25%	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Pezuña de fauno	5%	90

Apuntes Sufre metamorfosis durante la batalla. Ejecuta poderosos ataques físicos. Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión. Es más poderoso y resistente al daño cuando está en posición erguida.

MANASVIN
Ubicación El Despeñadero



VIT	Magia	Físico	PC
360	15	15	-

-	-	x2	x2	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	1%	70%	1%	70%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Poción	100%	300%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
-	-	0

Apuntes Tiene 990 VIT en la segunda fase de la batalla.

MANASVIN
Ubicación Lago Bresha, Maelstrom silente



VIT	Magia	Físico	PC
32.400	0	44	64

-	-	x2	x2	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	70%	70%	70%	70%	INM	100%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Circuito digital	100%	160%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
-	-	50

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos

ANAVATAPTA
Ubicación Edén, Circuito del G.P.



VIT	Magia	Físico	PC
280.500	168	168	26,000

-	-	x2	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	70%	INM	INM	70%	70%	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Turbina Tesla	100%	250%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
-	-	20

Apuntes Es vulnerable al rayo. Durante ciertos periodos, ningún ataque le hace efecto. Una vez activa su barrera, no recibe daños a menos que entre en estado de aturdimiento.

GARUDA (1ª BATALLA)
Ubicación Lago Bresha, Ruinas ancestrales



VIT	Magia	Físico	PC
8.000	0	58	0

-	-	-	-	x2	INM	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	100%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
-	0%	170%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
-	-	50

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento rayo.

GARUDA (2ª BATALLA)
Ubicación Lago Bresha, Ruinas ancestrales



VIT	Magia	Físico	PC
16.200	0	58	240

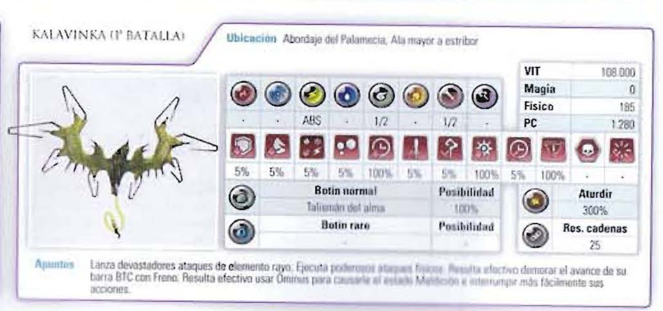
-	-	-	-	x2	INM	1/10	1/10

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	100%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Aro de plata	100%	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
-	-	[illegible]

Apuntes Tiene una baja Resistencia a cadenas y a los ataques físicos y mágicos cuando entra en estado de aturdimiento. Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Posee la capacidad de inmunizarse parcialmente al daño por momentos.

KALAVINKA (1ª BATALLA)
Ubicación Abordaje del Palamecia, Ala mayor a estribor



VIT	Magia	Físico	PC
108.000	0	185	1.280

-	-	ABS	-	1/2	-	1/2	-

5%	5%	5%	5%	100%	5%	5%	100%	5%	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Talismán del alma	100%	300%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
-	-	25

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Resulta efectivo usar Ominus para causarle el estado Maldición e interrumpir más fácilmente sus acciones.

KALAVINKA (2ª BATALLA)

Ubicación Abordaje del Palamecia, Ala mayor a estribor



VIT	Magia	Físico	PC
122.400	0	185	1.280

-	-	ABS	-	1/2	-	1/2	-

5%	5%	5%	5%	70%	5%	5%	70%	5%	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Talismán arcano	100%	300%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
-	-	70

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Resulta efectivo usar Óminus para causarle el estado Maldición e interrumpir más fácilmente sus acciones.

YU JIN XIANG

Ubicación El Bosque de Gapra, Portal de mantenimiento



VIT	Magia	Físico	PC
129.600	253	253	1.000

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	INM	INM

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Aro de carbono	100%	200%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
-	-	80

Apuntes Sus afinidades elementales varían con la habilidad de modo "Anti". Ejecuta poderosos ataques físicos.

SVELIEN

Ubicación Edén, Parque Sirena



VIT	Magia	Físico	PC
924.000	2.506	2.130	3.380

-	-	-	-	-	-	-	-

30%	30%	10%	30%	30%	10%	30%	30%	10%	70%	-	INM

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Biosensor	20%	200%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Bobina Moebius	5%	80

Apuntes Sus afinidades elementales varían con la habilidad de modo "Anti". Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos.

USHMUGAL (1.ER ENCUENTRO)

Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Barrio de La Ribera



VIT	Magia	Físico	PC
126.000	0	171	960

-	-	x2	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	100%	INM	INM

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Ala monstruosa	100%	150%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
-	-	95

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento fuego. Ejecuta poderosos ataques físicos. Es vulnerable al rayo. Es inmune a los estados alterados pero tienen una Resistencia a cadenas baja tras activar la habilidad Turbo.

USHMUGAL (2.º ENCUENTRO)

Ubicación Palumpolum, capital del comercio, Paseo Félix



VIT	Magia	Físico	PC
378.000	0	171	960

-	-	x2	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	100%	70%	70%	70%	70%	100%	INM	INM

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Talismán físico	100%	250%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
-	-	70

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Es vulnerable al rayo.

TIAMAT

Ubicación Cuna del Huérfano, Fal'Cie Edén



VIT	Magia	Físico	PC
3.825.000	0	700	48.000

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	-	-

30%	30%	30%	30%	30%	INM	INM	INM	30%	70%	INM	INM

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lazo imperial	100%	200%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
-	-	75/80

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza poderosos ataques basados en frío y es inmune a todos los estados alterados en su forma voladora. Puede eliminar estados beneficiosos en su forma terrestre.

EL PIASA (1.ER ENCUENTRO)

Ubicación Edén, Autopista



VIT	Magia	Físico	PC
1.530.000	0	420	10.000

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	-	-

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	70%	INM	INM

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Acelerador de partículas	100%	150%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
-	-	90

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Es inmune a las habilidades de interferencia y debilitación.

EL PIASA (2.º ENCUENTRO)

Ubicación Edén, Cabildo



VIT	Magia	Físico	PC
3.570.000	0	477	100.000

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	-	-

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	70%	INM	INM

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lazo real	100%	150%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
-	-	70

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Sufre metamorfosis durante la batalla. Posee más ataque físico en su forma terrestre.

HUARGO PLATEADO

Ubicación El Bosque de Gapra, Campo de pruebas D



VIT	Magia	Físico	PC
6.300	35	89	48

x2	1/2	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Colmillo mellado	25%	120%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Colmillo maldito	5%	80

Apuntes Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos. Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número.

GORGONOPS

Ubicación Estepa de Archylte, Tierras centrales



VIT	Magia	Físico	PC
30.600	93	225	440

1/10	x2	1/2	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	INM	70%	70%	70%	70%	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Colmillo mellado	25%	160%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Colmillo espantoso	5%	10

Apuntes Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos. Ejecuta poderosos ataques físicos.

URIDIMMU

Ubicación Estepa de Archylte, Tierras centrales (Objetivo 02)



VIT	Magia	Físico	PC
45.900	114	275	1.225

-	INM	x2	-	1/10	-	-	-

70%	70%	70%	INM	INM	70%	70%	70%	70%	80%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Colmillo mellado	25%	200%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Colmillo siniestro	5%	50

Apuntes Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos. Ejecuta poderosos ataques físicos.

AMAM

Ubicación Estepa de Archylte, Mesa occidental (Objetivo 32) | La Quebrada de la Casta, Valle de las sombras (Objetivo 36)



VIT	Magia	Físico	PC
446.250	1.600	704	6.500

-	x2	ABS	-	INM	x2	-	-

10%	10%	10%	INM	70%	INM	10%	10%	10%	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Colmillo mellado	25%	270%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Colmillo siniestro	5%	80

Apuntes Induce el estado Maldición (hechizo Óminus), que facilita interrumpir las acciones del rival. Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Ejecuta poderosos ataques físicos. Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión.



MÁNAGARMR

Ubicación Torre de Taejin, Gran acantilado



VIT	Magia	Físico	PC
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

-	-	ABS	x2	-	-	-	-

50%	INM	50%	50%	70%	INM	10%	50%	50%	30%	50%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Colmillo mellado	25%	400%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Colmillo siniestro	5%	70

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Induce el estado Maldición (hechizo Óminus), que facilita interrumpir las acciones del rival. Induce el estado Deterioro (hechizo Aquiles), que reduce la resistencia a todos los elementos.

[illegible]

Ubicación Montes de Yaschas, Altos de Tsubaddran (Objetivo 03) | Montes de Yaschas, Precipicio celestial (Objetivo 56)



VIT	Magia	Físico	PC
282.960	718	395	1.330

-	x2	INM	-	x2	-	-	-

10%	10%	70%	INM	INM	70%	70%	70%	70%	50%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Colmillo mellado	25%	210%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Colmillo siniestro	5%	60

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos. Induce el estado Maldición (hechizo Óminus), que facilita interrumpir las acciones del rival.

MEGISTOTHERIUM

Ubicación Estepa de Archylte, Altos septentrionales



VIT	Magia	Físico	PC
438.480	550	904	2.600

x2	INM	-	-	1/10	-	-	1/2

70%	INM	30%	INM	INM	30%	30%	30%	30%	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Colmillo mellado	25%	450%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Colmillo espantoso	5%	10

Apuntes Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos. Induce el estado Maldición (hechizo Óminus), que facilita interrumpir las acciones del rival. Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo usar AntiCoraza para reducir su resistencia física.

COLMILLO SANGRIENTO

Ubicación Lago Bresha, Desfiladero cristalino



VIT	Magia	Físico	PC
81	0	18	3

x2	-	x2	1/2	-	-	-	-

100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Fluido curioso	25%	200%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Fluido extraño	5%	0

Apuntes Tiene poca vitalidad (VIT).

CARPA DE BRESHA

Ubicación Lago Bresha, Olas sin tiempo



VIT	Magia	Físico	PC
2.430	0	100	8

x2	-	x2	1/2	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	100%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Fluido curioso	25%	130%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Fluido extraño	5%	50

Apuntes

ESPÍN ANFIBIO

Ubicación La Floresta de Sunleth, Bosque centenario



VIT	Magia	Físico	PC
513	55	56	8

x2	-	x2	INM	x2	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Fluido curioso	25%	120%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Fluido misterioso	5%	10

Apuntes Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza).

SAPO PINCHUDO

Ubicación La Floresta de Sunleth, Riscos de la lluvia bendita



VIT	Magia	Físico	PC
9.450	126	121	48

x2	-	x2	INM	x2	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Fluido curioso	25%	160%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Fluido misterioso	5%	40

Apuntes Convoca a sus compañeros.

GEROBATRACHUS

Ubicación Lago Sulyya, Saltos de agua | Oerba, Antiguo poblado (Objetivo 28)



VIT	Magia	Físico	PC
35.100	152	598	630

x2	ABS	-	ABS	-	x2	-	-

70%	70%	70%	70%	100%	100%	70%	70%	70%	10%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Fluido curioso	25%	300%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Fluido inefable	5%	10

Apuntes Resulta efectivo causarle Dolor con el hechizo Algia para bloquear sus habilidades físicas. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza).

TEMNOSPONDILO

Ubicación Lago Sulyya, Saltos de agua



VIT	Magia	Físico	PC
70.200	344	402	1.400

x2	ABS	-	ABS	-	x2	1/2	1/10

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	100%	10%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Fluido curioso	25%	150%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Fluido inefable	5%	10

Apuntes Convoca a sus compañeros. Es efectivo usar Laxus para causarle Postración e impedirle actuar. Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza). Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número.

GREMLIN

Ubicación Las Cumbres Infames, Zona de procesamiento | La Floresta de Sunleth



VIT	Magia	Físico	PC
896	86	48	16

x2	1/2	x2	1/2	x2	-	-	-

30%	30%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cuero rasgado	25%	130%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Cuero resistente	5%	90

Apuntes

GALKIMASERA

Ubicación La Floresta de Sunleth, Riscos de la lluvia bendita

VIT	Magia	Físico	PC
3.510	132	71	46

x2	1/2	x2	1/2	x2	-	-	1/2

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cuero rasgado	25%	120%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Cuero resistente	5%	45

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos.

DIABLILLO

Ubicación Quinta Arca, Nave interior

VIT	Magia	Físico	PC
5.880	184	129	128

x2	1/2	-	1/2	-	-	-	1/2

70%	70%	70%	70%	70%	70%	30%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cuero rasgado	25%	120%
Botín raro	Posibilidad	Res. cadenas
Cuero suave	5%	20

Apuntes Invoca fuerzas aliadas.

ARIMÁN

Ubicación Quinta Arca, Nave interior



VIT	Magia	Físico	PC
15.120	258	215	0

-	-	-	-	-	-	-	1/2

70%	70%	70%	70%	10%	10%	10%	70%	10%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cuero rasgado	25%	150%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cuero suave	5%	90

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos.

LEYAK

Ubicación Estepa de Archylte, Mesa occidental | Montes de Yaschas



VIT	Magia	Físico	PC
15.300	154	108	440

-	x2	-	x2	ABS	-	-	1/10

100%	50%	50%	50%	50%	100%	50%	50%	50%	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cuero rasgado	25%	150%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cuero suave	5%	10

Apuntes Invoca fuerzas aliadas. Resulta efectivo usar Nébula para causarle Amnesia y bloquear sus habilidades mágicas. Es vulnerable al frío.

RANGDA

Ubicación Estepa de Archylte, Mesa occidental | Montes de Yaschas



VIT	Magia	Físico	PC
27.000	191	116	740

-	x2	-	x2	ABS	-	-	1/10

70%	30%	30%	30%	30%	100%	30%	30%	30%	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cuero rasgado	25%	170%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cuero suave	5%	30

Apuntes Invoca fuerzas aliadas. Resulta efectivo usar Nébula para causarle Amnesia y bloquear sus habilidades mágicas. Es vulnerable al frío.

ADRO

Ubicación Montes de Yaschas, Precipicio celestial (Objetivo 04) | Estepa de Archylte, Tierras centrales (Objetivo 11)



VIT	Magia	Físico	PC
21.600	127	116	700

1/10	1/10	1/10	1/10	ABS	1/10	-	-

30%	30%	30%	30%	30%	100%	30%	30%	30%	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cuero rasgado	25%	110%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cuero aterciopelado	5%	75

Apuntes Invoca fuerzas aliadas. Utiliza temibles ataques mágicos. Resulta efectivo usar Nébula para causarle Amnesia y bloquear sus habilidades mágicas. Es posible causarle aturdimiento con una baja bonificación por cadena.

VERDELET

Ubicación La Quebrada de la Casta, Senda de la Luna (Objetivo 38) | La Quebrada de la Casta, Senda del Sol (Objetivo 40) | La Quebrada de la Casta, Dominios de Titán (Objetivo 48)



VIT	Magia	Físico	PC
38.880	208	152	1.000

INM	INM	INM	INM	ABS	INM	-	-

30%	10%	10%	10%	30%	100%	10%	10%	10%	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cuero rasgado	25%	103%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cuero aterciopelado	5%	99

Apuntes Invoca fuerzas aliadas. Utiliza temibles ataques mágicos. Resulta efectivo usar Nébula para causarle Amnesia y bloquear sus habilidades mágicas. Es posible causarle aturdimiento con una baja bonificación por cadena.

ÍNCUBO

Ubicación Las Cumbres Infames, Cementerio de armas



VIT	Magia	Físico	PC
2.964	0	40	16

-	-	x2	x2	-	-	-	-

100%	100%	70%	70%	70%	INM	INM	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Hueso quebrado	25%	130%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Hueso macizo	5%	80

Apuntes Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número. Ejecuta poderosos ataques físicos.

SÚCUBO

Ubicación Las Cumbres Infames, Cementerio de armas



VIT	Magia	Físico	PC
975	120	96	15

-	-	x2	x2	-	-	-	-

100%	100%	70%	70%	70%	INM	INM	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Hueso quebrado	25%	130%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Hueso macizo	5%	80

Apuntes Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número. Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza). Es capaz de reforzar su ataque físico (hechizo Bravura).

SKATENE

Ubicación Quinta Arca, Crucero elevado | Túneles de Mah'habara



VIT	Magia	Físico	PC
23.520	198	198	218

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	INM	INM	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Hueso quebrado	25%	150%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Hueso macizo	5%	80

Apuntes Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número. Ejecuta poderosos ataques físicos.

STIKINI

Ubicación Quinta Arca, Crucero elevado



VIT	Magia	Físico	PC
16.800	198	198	192

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	INM	INM	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Hueso quebrado	25%	130%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Hueso macizo	5%	50

Apuntes Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número. Hay que causarle aturdimiento, pues utiliza técnicas de gran poder. Induce el estado Postración (hechizo Laxus), que impide toda acción.

YAKSHA

Ubicación Torre de Taejin, Cuarto nivel | Túneles de Mah'habara, Gruta lóbrega



VIT	Magia	Físico	PC
61.446	44	615	1.700

-	-	-	x2	-	x2	1/2	-

70%	INM	50%	INM	100%	INM	INM	100%	INM	30%	50%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Hueso quebrado	25%	280%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Hueso antiguo	5%	60

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos.

YAKSHINI

Ubicación Torre de Taejin, Quinto nivel | Túneles de Mah'habara, Gruta lóbrega



VIT	Magia	Físico	PC
58.212	348	402	1.750

1/2	1/2	1/2	x2	1/2	x2	-	-

70%	INM	50%	INM	100%	INM	INM	100%	INM	30%	50%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Hueso quebrado	25%	150%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Hueso antiguo	5%	80

Apuntes Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza). Es capaz de reforzar su ataque físico (hechizo Bravura). Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno.

RAKSHASA

Ubicación Valle Central, Cañada de Atzil (Objetivo 08)



VIT	Magia	Físico	PC
162.000	231	162	1.470

-	-	x2	-	1/2	-	-	-

10%	10%	30%	30%	70%	INM	INM	70%	30%	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Hueso quebrado	25%	185%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Hueso antiguo	5%	90

Apuntes Induce el estado Amnesia (hechizo Nébula), que impide utilizar habilidades mágicas. Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza). Es capaz de reforzar su resistencia mágica (hechizo Escudo). Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno.

VISPARDÓN

Ubicación El Bosque de Gapra, Campo de maniobras N



VIT	Magia	Físico	PC
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

x2	-	1/2	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cola caída	25%	[illegible]
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cola espinosa	5%	[illegible]

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos.

[illegible]

Ubicación Montes de Yaschas, Altos de Tsubaddran | Estepa de Archylte, Pastos de Agra



VIT	Magia	Físico	PC
56.160	100	203	540

x2	-	-	ABS	x2	INM	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cola caída	25%	180%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cola demoníaca	5%	75

Apuntes Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos. Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza). Es capaz de reducir la resistencia mágica del rival (hechizo AntiEscudo).

MUSHUFUSHU

Ubicación Torre de Taejin, Quinto nivel (Objetivo 24)



VIT	Magia	Físico	PC
121.275	163	475	2.500

ABS	ABS	ABS	ABS	1/10	INM	-	-

70%	INM	50%	INM	50%	INM	INM	INM	INM	30%	50%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Cola caída	25%	185%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cola bella	5%	20

Apuntes Los ataques elementales no le hacen mucho efecto. Induce el estado Maldición (hechizo Óminus), que facilita interrumpir las acciones del rival. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos.

GÁRGOLA

Ubicación La Floresta de Sunleth, Cresta del pie del arco iris



VIT	Magia	Físico	PC
37.125	245	200	160

1/2	INM	1/2	1/2	1/2	INM	1/2	1/2

1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Caparazón roto	25%	115%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Carcasa de hierro	5%	95

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Tiene poca resistencia a los ataques físicos y mágicos, es débil frente al elemento fuego, rayo y agua. Es susceptible a todos los estados alterados cuando entra en estado de aturdimiento. No es fácil subirle la bonificación por cadena.

BASILISCO

Ubicación Estepa de Archylte, Altiplanicie oriental



VIT	Magia	Físico	PC
400.140	1.491	872	1.900

1/10	ABS	1/10	INM	INM	x2	INM	1/10

INM	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	INM	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Caparazón roto	25%	125%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Carcasa blindada	5%	85

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento frío. Tiene poca resistencia a los ataques físicos y mágicos, es débil frente al elemento fuego y rayo, ysusceptible a todos los estados alterados cuando entra en estado de aturdimiento. No es fácil subirle la bonificación por cadena.

GRANGACH

Ubicación Torre de Taejin, Segundo nivel (Objetivo 23) | La Quebrada de la Casta, Intersección primigenia (Objetivo 35)



VIT	Magia	Físico	PC
242.550	2.088	783	2.700

INM	1/2	INM	1/2	1/2	1/2	INM	1/10

INM	INM	10%	INM	INM	INM	INM	INM	INM	30%	10%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Caparazón roto	25%	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Carcasa orgánica	5%	85

Apuntes Tiene poca resistencia al daño y a los elementos y es susceptible a la mayoría de los estados alterados cuando entra en estado de aturdimiento. Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Ejecuta poderosos ataques físicos. No es fácil subirle la bonificación por cadena.

ORUGA

Ubicación El Bosque de Gapra, Campo de pruebas D



VIT	Magia	Físico	PC
2.363	0	65	26

x2	-	-	1/2	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Aceite viscoso	25%	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Aceite aromático	5%	50

Apuntes

NOCTILUCA

Ubicación Quinta Arca, Nave inferior



VIT	Magia	Físico	PC
5.040	155	155	64

x2	x2	-	1/2	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	100%	70%	70%	70%	100%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Aceite viscoso	25%	500%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Aceite aromático	5%	50

Apuntes

ALRAUNE

Ubicación Valle Central, Faldas montañosas | Montes de Yaschas



VIT	Magia	Físico	PC
18.000	540	540	240

x2	x2	-	ABS	INM	x2	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Aceite viscoso	25%	290%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Aceite místico	5%	80

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos.

RAFLESIA

Ubicación La Quebrada de la Casta, Valle de las luces (Objetivo 37)



VIT	Magia	Físico	PC
127.500	1.077	0	1.500

x2	ABS	ABS	ABS	ABS	x2	-	INM

100%	INM	100%	100%	100%	100%	70%	100%	INM	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Aceite viscoso	25%	350%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Aceite místico	5%	75

Apuntes Resulta efectivo usar Nébula para causarle Amnesia y bloquear sus habilidades mágicas. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Utiliza temibles ataques mágicos. Es vulnerable al fuego.

GUIVERNO

Ubicación La Floresta de Sunleth, Riscos de la lluvia bendita



VIT	Magia	Físico	PC
48.600	88	171	128

x2	-	-	-	x2	INM	-	1/2

30%	30%	70%	30%	70%	70%	70%	INM	INM	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Ala arrancada	25%	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Ala escamosa	5%	30

Apuntes Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza). Resulta efectivo usar Bio para causarle daño de Veneno.

SVAROG

Ubicación Montes de Yaschas, Precipicio celestial



VIT	Magia	Físico	PC
226.800	245	376	920

1/2	x2	-	-	x2	INM	1/10	-

INM	INM	10%	10%	10%	10%	10%	INM	INM	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Ala arrancada	25%	280%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Ala escamosa	5%	75

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Induce el estado Maldición (hechizo Óminus), que facilita interrumpir los acciones del rival. Induce el estado Amnesia (hechizo Nébula), que impide utilizar habilidades mágicas.

ANFISBENA

Ubicación Estepa de Archylte, Tierras centrales | Torre de Taejin, Gran acantilado



VIT	Magia	Físico	PC
360.000	366	569	3.500

-	-	x2	-	x2	INM	-	1/10

30%	10%	30%	10%	10%	INM	10%	INM	INM	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Ala arrancada	25%	Ala monstruosa	5%	350%	20

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Es capaz de reducir el ataque físico del rival (hechizo AntiBravura). Hay que causarle aturdimiento, pues utiliza técnicas de gran poder.

ZIRNITRA

Ubicación La Quebrada de la Casta, Dominios de Titán (Objetivo 46) | Estepa de Archylte, Altiplanicie oriental (Objetivo 52) | Montes de Yaschas, Garganta de Paddra (Objetivo 53) | Lago Sulyya, Saltos de agua (Objetivo 59)

VIT	Magia	Físico	PC
2.475.000	3.600	3.600	20.000

x2	ABS	ABS	ABS	x2	INM	-	-

30%	30%	30%	INM	INM	INM	INM	10%	1%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Ala arrancada	25%	Alas celestiales	5%	180%	97

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos.

ENKI

Ubicación La Floresta de Sunleth, Desfiladero del peñasco



VIT	Magia	Físico	PC
75.600	171	133	500

-	-	x2	INM	-	-	-	-

100%	100%	70%	100%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Anillo húmedo	100%	-	-	150%	65

Apuntes Resulta efectivo usar Bio para causarle daño de Veneno. Lanza devastadores ataques de elemento aire. Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza). Tiene mayor resistencia a AntiEscudo, AntiCoraza y Bio cuando está enfadado.

ENLIL

Ubicación La Floresta de Sunleth, Desfiladero del peñasco



VIT	Magia	Físico	PC
70.200	185	120	500

-	-	INM	x2	-	-	-	-

100%	100%	70%	100%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Anillo voltaico	100%	-	-	150%	65

Apuntes Resulta efectivo usar Bio para causarle daño de Veneno. Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza). Tiene mayor resistencia a AntiEscudo, AntiCoraza y Bio cuando está enfadado.

ZAMARRAJO

Ubicación Cuna del Huérfano, Fal'Cie Edén



VIT	Magia	Físico	PC
254.250	781	781	16.000

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	INM	1/10

INM	70%	50%	50%	50%	INM	10%	50%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Semilla de dalia lunar	25%	Semilla de lirio astral	5%	200%	50

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo usar AntiEscudo para reducir su resistencia mágica. Resulta efectivo mermar su resistencia elemental con Aquiles.

GALIMATAZO

Ubicación Cuna del Huérfano, Fal'Cie Edén



VIT	Magia	Físico	PC
678.000	1.765	1.765	16.000

x2	x2	x2	x2	x2	x2	1/2	INM

70%	INM	50%	50%	50%	INM	10%	50%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Semilla de dalia lunar	25%	Semilla de lirio astral	5%	300%	70

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos. Resulta efectivo usar AntiCoraza para reducir su resistencia física. Resulta efectivo usar Bio para causarle daño de Veneno.

ADAMANTODONTE

Ubicación Estepa de Archylte, Altiplanicie oriental | Estepa de Archylte, Altiplanicie oriental (Objetivo 63)



VIT	Magia	Físico	PC
3.699.000	8.303	9.964	40.000

1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	30%	INM	30%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Lingote de platino	25%	Trapezoedro	1%	250%	100

Apuntes No es posible atacarlo por sorpresa. Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos. Cae al sufrir un gran daño en las patas. Tiene menor resistencia a los elementos y es susceptible a Freno, AntiCoraza, AntiEscudo, Óminus y Laxus.

ADAMANTODONTE (PATAS)

Ubicación Estepa de Archylte, Altiplanicie oriental | Estepa de Archylte, Altiplanicie oriental (Objetivo 63)



VIT	Magia	Físico	PC
246.600	8.303	9.964	0

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/10	1/10

10%	10%	10%	INM	INM	INM	INM	30%	INM	INM	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	150%	60

Apuntes Es inmune a las habilidades de provocación. Lanza devastadores ataques de elemento tierra.

ADAMANQUELIS

Ubicación Estepa de Archylte, Tierras centrales | Edén, Área comercial Lamú | Estepa de Archylte, Altiplanicie oriental (Objetivo 33)



VIT	Magia	Físico	PC
956.250	861	1.292	4.550

-	x2	-	-	-	-	1/2	1/2

30%	30%	30%	INM	30%	INM	INM	30%	50%	30%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Oro en polvo	25%	Hihiirokane	1%	450%	25

Apuntes No es posible atacarlo por sorpresa. Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos. Lanza devastadores ataques de elemento tierra.

ADAMANTAIMAI

Ubicación Estepa de Archylte, Tierras centrales | Edén, Plaza Leviatán



VIT	Magia	Físico	PC
5.343.000	5.916	11.537	40.000

1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	30%	INM	30%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Lingote de platino	25%	Trapezoedro	1%	500%	100

Apuntes No es posible atacarlo por sorpresa. Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos. Cae al sufrir un gran daño en las patas. Tiene menor resistencia a los elementos y es susceptible a Freno, AntiCoraza, AntiEscudo, Óminus y Laxus cuando está en el suelo.

ADAMANTODONTE (PATAS)

Ubicación Estepa de Archylte, Tierras centrales



VIT	Magia	Físico	PC
356.200	5.916	11.537	0

-	-	-	-	-	-	1/10	1/10

30%	30%	30%	INM	INM	INM	INM	30%	INM	INM	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	300%	20

Apuntes Es inmune a las habilidades de provocación. Lanza devastadores ataques de elemento tierra.

LONG GUI

Ubicación Estepa de Archylte



VIT	Magia	Físico	PC
16.200.000	12.774	13.043	100.000

-	-	-	-	-	-	1/10	1/10

INM	INM	INM	INM	30%	INM	INM	INM	INM	10%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Lingote de platino	25%	Trapezoedro	5%	700%	100

Apuntes No es posible atacarlo por sorpresa. Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos. Cae al sufrir un gran daño en las patas. Tiene menor resistencia a los elementos y es susceptible a Freno, AntiCoraza, AntiEscudo, Óminus y Laxus cuando está en el suelo.

LONG GUI (PATAS)

Ubicación Estepa de Archylte



VIT	Magia	Físico	PC
[illegible]	[illegible]	[illegible]	0

-	-	-	-	-	-	1/10	1/10

70%	70%	70%	10%	INM	INM	INM	70%	INM	INM	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	[illegible]	20

Apuntes Es inmune a las habilidades de provocación. Resulta efectivo mermar su resistencia elemental con Aquiles. Resulta efectivo usar AntiCoraza para reducir su resistencia física. Lanza devastadores ataques de elemento tierra.

SHAOLONG GUI

Ubicación Estepa de Archylte



VIT	Magia	Físico	PC
10.800.000	7.273	11.628	60.000

-	-	-	-	-	-	1/2	1/10

10%	10%	50%	INM	10%	INM	INM	10%	10%	10%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Pepita de oro	25%	Materia oscura	5%	500%	40

Apuntes No es posible atacarlo por sorpresa. Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos. Lanza devastadores ataques de elemento tierra.

FLAN

Ubicación Valle Central, Faldas montañosas | Estepa de Archylte



VIT	Magia	Físico	PC
28.800	105	166	440

x2	-	ABS	INM	-	-	1/2	-

70%	10%	70%	70%	100%	70%	70%	100%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Gelatina turbia	25%	Gelatina diáfana	5%	200%	40

Apuntes Se fusiona para aumentar su poder. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número. Ejecuta poderosos ataques físicos.

FLAN MEDIANO

Ubicación Valle Central, Faldas montañosas | Estepa de Archylte



VIT	Magia	Físico	PC
169.200	171	463	960

x2	-	ABS	INM	-	-	1/2	-

30%	10%	30%	30%	100%	30%	30%	100%	30%	30%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Gelatina turbia	25%	Gelatina diáfana	5%	200%	60

Apuntes Se fusiona para aumentar su poder. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número. Ejecuta poderosos ataques físicos.

FLAN GIGANTE

Ubicación Estepa de Archylte, Tierras centrales



VIT	Magia	Físico	PC
247.500	295	762	2.000

x2	-	ABS	INM	-	-	1/2	-

10%	10%	10%	10%	100%	10%	10%	100%	10%	10%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Gelatina turbia	25%	Gelatina diáfana	5%	200%	90

Apuntes Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo usar AntiEscudo para reducir su resistencia mágica.

MOUSSE

Ubicación Túneles de Mah'habara, Excavaciones



VIT	Magia	Físico	PC
46.800	0	820	1.470

-	1/10	x2	1/2	-	-	-	1/10

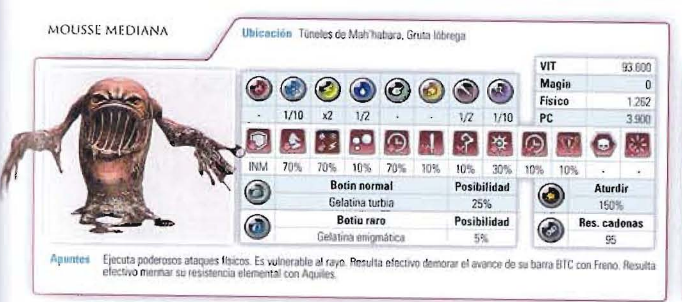
INM	100%	100%	10%	100%	10%	10%	70%	10%	10%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Gelatina turbia	25%	Gelatina enigmática	5%	150%	85

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Es vulnerable al rayo. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Resulta efectivo mermar su resistencia elemental con Aquiles.

MOUSSE MEDIANA

Ubicación Túneles de Mah'habara, Gruta lóbrega



VIT	Magia	Físico	PC
93.600	0	1.262	3.900

-	1/10	x2	1/2	-	-	1/2	1/10

INM	70%	70%	10%	70%	10%	10%	30%	10%	10%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Gelatina turbia	25%	Gelatina enigmática	5%	150%	95

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Es vulnerable al rayo. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Resulta efectivo mermar su resistencia elemental con Aquiles.

MOUSSE GIGANTE

Ubicación La Quebrada de la Casta, Vereda del Agua (Objetivo 44)



VIT	Magia	Físico	PC
263.250	2.278	2.050	7.500

-	1/10	x2	1/2	-	-	1/2	1/10

INM	30%	30%	INM	30%	10%	10%	10%	10%	10%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Gelatina turbia	25%	Gelatina enigmática	5%	150%	99

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos. Es vulnerable al rayo. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno.

FLAN GUINDILLITA

Ubicación La Floresta de Sunleth, Bosque centenario



VIT	Magia	Físico	PC
7.290	53	107	32

x2	-	-	INM	-	-	INM	-

INM	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Gelatina turbia	25%	Gelatina colorida	5%	150%	0

Apuntes

FLAN GUINDILLÓN

Ubicación Montes de Yaschas, Precipicio celestial



VIT	Magia	Físico	PC
216.000	304	454	1.080

x2	-	-	INM	x2	-	INM	-

INM	70%	70%	INM	10%	INM	INM	10%	INM	10%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Gelatina turbia	25%	Gelatina colorida	5%	190%	80

Apuntes Es vulnerable al fuego. Lanza devastadores ataques de elemento agua. Resulta efectivo usar AntiEscudo para reducir su resistencia mágica.

FLAN FLUORESCENTE

Ubicación Quinta Arca, Nave inferior



VIT	Magia	Físico	PC
6.720	108	72	102

x2	-	-	ABS	-	-	1/2	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Gelatina turbia	25%	Gelatina colorida	5%	200%	20

Apuntes Se fusiona para aumentar su poder. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos.

FLAN ALQUÍMICO

Ubicación Quinta Arca, Nave inferior



VIT	Magia	Físico	PC
67.200	258	258	102

x2	-	-	ABS	-	-	1/2	-

30%	30%	70%	30%	30%	30%	30%	30%	10%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Gelatina turbia	25%	Gelatina colorida	5%	300%	70

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos.

GELATITÁN

Ubicación Torre de Taejin, Segundo nivel (Objetivo 21) | Torre de Taejin, Atalaya evadida (Objetivo 60)



1/2	1/2	x2	ABS	-	-	1/2	-

30%	INM	70%	50%	INM	10%	10%	INM	INM	30%	30%	-

VIT	679.140
Magia	597
Físico	634
PC	2.900

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Gelatina turbia	25%	Gelatina enigmática	5%	300%	80

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento agua. Ejecuta poderosos ataques físicos. Es vulnerable al rayo. Induce el estado Deterioro (hechizo Aquiles), que reduce la resistencia a todos los elementos.

ECTOFLÁN

Ubicación Estepa de Archylte, Tierras centrales (Objetivo 01)

1/2	1/2	x2	ABS	-	-	INM	-

INM	30%	30%	30%	30%	30%	30%	30%	INM	30%	-	-

VIT	133.200
Magia	259
Físico	518
PC	980

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Gelatina turbia	25%	Gelatina enigmática	5%	600%	10

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento agua. Es vulnerable al rayo.

BÉGIMO

Ubicación El Bosque de Gapra, Campo de maniobras N



1/2	-	1/2	x2	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	INM	INM	70%	70%	70%	70%	-

VIT	23.625
Magia	0
Físico	158
PC	64

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Uña sucia	25%	Turborreactor	5%	120%	90

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento agua.

GRAN BÉGIMO

Ubicación Quinta Arca, Nave interior



-	-	-	-	-	-	-	1/10

30%	10%	30%	30%	30%	INM	INM	70%	10%	70%	70%	-

VIT	75.600
Magia	258
Físico	323
PC	384

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Uña sucia	25%	Uña de fiera	5%	500%	70

Apuntes Sufre metamorfosis durante la batalla. Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo usar AntiCoraza para reducir su resistencia física. Puede usar Algia y poderosos ataques basados en tierra cuando está en posición erguida.

BÉGIMO KÁISER

Ubicación Estepa de Archylte, Tierras centrales (Objetivo 09)



-	-	ABS	-	INM	x2	-	-

INM	INM	10%	INM	70%	INM	INM	30%	30%	100%	-	-

VIT	196.560
Magia	790
Físico	527
PC	3.000

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Uña sucia	25%	Pezuña de fauno	5%	500%	80

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Tiene 293.760 VIT cuanto está en posición erguida.

REY BÉGIMO

Ubicación Estepa de Archylte, Tierras centrales | Montes de Yaschas | Edén



-	-	ABS	-	INM	-	-	-

10%	10%	10%	INM	INM	INM	INM	10%	10%	10%	-	-

VIT	487.620
Magia	825
Físico	943
PC	4.000

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Uña sucia	25%	Uña de coloso	5%	650%	60

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Ejecuta poderosos ataques basados en tierra y tiene un alto nivel de VIT, más ataque físico y mayor Resistencia a cadenas cuando está en posición erguida.

HUMBABA

Ubicación Edén, Área comercial Lamú | La Quebrada de la Casta, Dominios de Titán (Objetivo 50) | Túneles de Mah'habara, Excavaciones (Objetivo 58)



x2	1/2	-	INM	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	30%	INM	INM	70%	10%	70%	-	-

VIT	1.320.000
Magia	1.217
Físico	1.217
PC	3.250

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Uña sucia	25%	Pezuña de fauno	5%	700%	50

Apuntes Sufre metamorfosis durante la batalla. Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo mermar su resistencia elemental con Aquiles. Ejecuta poderosos ataques basados en tierra y en aire, y es menos susceptible a los estados alterados cuando está en posición erguida.

DUENDE

Ubicación Estepa de Archylte, Tierras centrales | Torre de Taejin, Gran acantilado | La Quebrada de la Casta



-	-	1/2	-	1/2	INM	1/2	-

70%	70%	30%	70%	30%	30%	30%	100%	30%	70%	-	-

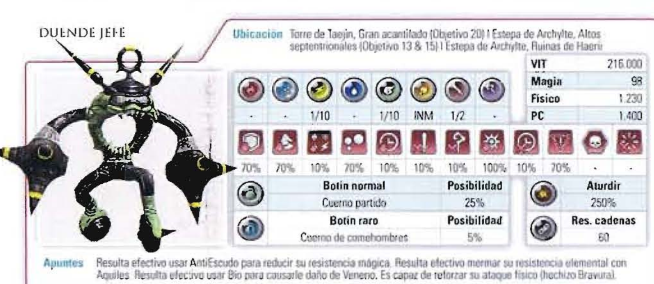
VIT	86.400
Magia	49
Físico	650
PC	910

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cuerno partido	25%	Cuerno de comehombres	5%	250%	30

Apuntes Sube de categoría y se hace más temible. Resulta efectivo usar AntiEscudo para reducir su resistencia mágica. Ejecuta poderosos ataques físicos.

DUENDE JEFE

Ubicación Torre de Taejin, Gran acantilado (Objetivo 20) | Estepa de Archylte, Altos septentrionales (Objetivo 13 & 15) | Estepa de Archylte, Ruinas de Haerii



-	-	1/10	-	1/10	INM	1/2	-

70%	70%	10%	70%	10%	10%	10%	100%	10%	70%	-	-

VIT	216.000
Magia	98
Físico	1.230
PC	1.400

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cuerno partido	25%	Cuerno de comehombres	5%	250%	60

Apuntes Resulta efectivo usar AntiEscudo para reducir su resistencia mágica. Resulta efectivo mermar su resistencia elemental con Aquiles. Resulta efectivo usar Bio para causarle daño de Veneno. Es capaz de reforzar su ataque físico (hechizo Bravura).

MUNCHKIN

Ubicación Montes de Yaschas, Precipicio celestial | La Quebrada de la Casta, Vereda del Viento



-	x2	INM	-	x2	-	-	-

70%	70%	70%	70%	10%	70%	70%	100%	70%	70%	-	-

VIT	25.920
Magia	0
Físico	183
PC	400

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cuerno partido	25%	Cuerno bestial	5%	250%	40

Apuntes Sube de categoría y se hace más temible. Ejecuta poderosos ataques físicos. Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión.

ÍDOLO MUNCHKIN

Ubicación Torre de Taejin, Gran acantilado | Montes de Yaschas, Garganta de Paddra (Objetivo 06)



-	x2	INM	-	x2	-	-	-

70%	70%	70%	70%	10%	70%	70%	100%	70%	70%	-	-

VIT	90.720
Magia	286
Físico	429
PC	920

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cuerno partido	25%	Cuerno bestial	5%	250%	50

Apuntes Es capaz de reforzar su ataque físico (hechizo Bravura). Ejecuta poderosos ataques físicos.

ESPANTAJO

Ubicación La Quebrada de la Casta, Vereda del Agua | La Quebrada de la Casta, Valle de las sombras | La Quebrada de la Casta, Senda de la Luna | La Quebrada de la Casta, Vereda del Fuego | La Quebrada de la Casta, Vereda del Viento



x2	INM	-	1/2	-	x2	-	1/2

100%	100%	30%	INM	70%	70%	100%	100%	30%	70%	-	-

VIT	396.000
Magia	0
Físico	1.836
PC	3.000

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cuerno partido	25%	Cuerno infernal	5%	140%	20

Apuntes Sube de categoría y se hace más temible. Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo usar Aguante u Óminus para interrumpir sus acciones. Es vulnerable al fuego.

CAPITÁN ESPANTAJO

Ubicación La Quebrada de la Casta, Vereda del Fuego (Objetivo 42) | La Quebrada de la Casta, Vereda del Viento (Objetivo 43)



x2	INM	-	1/2	-	x2	-	1/10

100%	100%	1%	INM	70%	70%	100%	100%	1%	[illegible]	-	-

VIT	[illegible]
Magia	[illegible]
Físico	[illegible]
PC	[illegible]

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cuerno partido	[illegible]	Cuerno infernal	5%	[illegible]	[illegible]

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo usar Aguante u Óminus para interrumpir sus acciones. Resulta efectivo usar Nébula para causarle Amnesia y bloquear sus habilidades mágicas. Es vulnerable al fuego.

SAHUAGIN

Ubicación Estepa de Archylte, Manantial de Namuva | Estepa de Archylte, Manantial de Namuva (Objetivo 14 & 16) | Valle Central, Cañada de Atzil (Objetivo 57)



x2	1/10	x2	INM	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	30%	100%	70%	100%	-	-

VIT	64.800
Magia	95
Físico	510
PC	910

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Escama húmeda	25%	Escama ribereña	5%	220%	25

Apuntes Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión. Demora el avance de la barra BTC con Freno. Resulta efectivo usar Aguante u Óminus para interrumpir sus acciones. Es vulnerable al rayo.

DAGON

Ubicación Cuna del Huérfano, Fal'Cie Edén



-	1/2	x2	ABS	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	30%	100%	70%	70%	100%	-	-

VIT	203.400
Magia	664
Físico	664
PC	1.800

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Escama húmeda	25%	Escama inversa	5%	200%	70

Apuntes Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión. Induce el estado Postración (hechizo Laxus), que impide toda acción. Es capaz de bloquear las habilidades de debilitación o interferencia (hechizo Velo).

OROBÓN

Ubicación Estepa de Archylte, Manantial de Namuva | Lago Sulyya | Edén



x2	ABS	x2	INM	-	-	-	-

30%	30%	30%	100%	70%	30%	30%	100%	70%	100%	-	-

VIT	257.400
Magia	127
Físico	382
PC	1.855

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Escama húmeda	25%	Escama abismal	5%	125%	90

Apuntes Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión. Resulta efectivo usar Bio para causarle daño de Veneno. Es capaz de acelerar el avance de la barra BTC (hechizo Prisa). Induce el estado Postración (hechizo Laxus), que impide toda acción.

CACTILIO

Ubicación Estepa de Archylte, Mesa occidental



x2	-	-	ABS	-	x2	-	-

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	10%	10%	INM	-

VIT	777.777
Magia	0
Físico	777
PC	5.000

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Pluma de chocobo	5%	Cactilio de juguete	1%	777%	77

Apuntes Es efectivo usar Laxus para causarle Postración e impedirle actuar.

CACTILIOTE

Ubicación Estepa de Archylte



x2	-	-	ABS	-	x2	-	-

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	10%	10%	INM	-

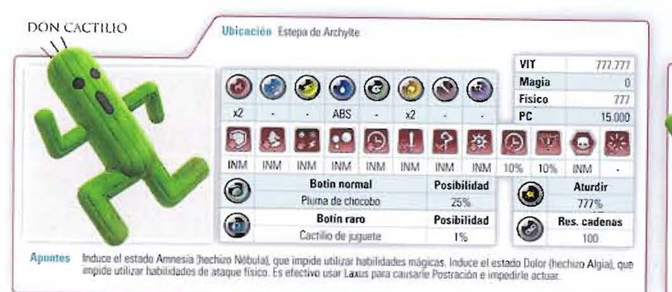
VIT	777.777
Magia	0
Físico	777
PC	10.000

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Pluma de chocobo	10%	Cactilio de juguete	1%	777%	87

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Es efectivo usar Laxus para causarle Postración e impedirle actuar.

DON CACTILIO

Ubicación Estepa de Archylte



x2	-	-	ABS	-	x2	-	-

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	10%	10%	INM	-

VIT	777.777
Magia	0
Físico	777
PC	15.000

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Pluma de chocobo	25%	Cactilio de juguete	1%	777%	100

Apuntes Induce el estado Amnesia (hechizo Nébula), que impide utilizar habilidades mágicas. Induce el estado Dolor (hechizo Algia), que impide utilizar habilidades de ataque físico. Es efectivo usar Laxus para causarle Postración e impedirle actuar.

CACTILIÓN

Ubicación Estepa de Archylte (Objetivo 54)



x2	-	-	ABS	-	x2	-	-

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	10%	1%	INM	-

VIT	1.111.111
Magia	0
Físico	10.000
PC	20.000

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cola de chocobo	25%	Cactilio de juguete	5%	777%	100

Apuntes Induce el estado Amnesia (hechizo Nébula), que impide utilizar habilidades mágicas. Induce el estado Dolor (hechizo Algia), que impide utilizar habilidades de ataque físico. Es efectivo usar Laxus para causarle Postración e impedirle actuar.

CACTILIO EN FLOR

Ubicación La Quebrada de la Casta, Vereda del Fuego



x2	-	-	ABS	-	x2	-	-

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	10%	INM	-

VIT	123.750
Magia	1.800
Físico	0
PC	7.500

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cola de chocobo	25%	Cinta	1%	111%	11

Apuntes A veces, huye de la batalla.

OCHÚ

Ubicación Estepa de Archylte, Pastos de Agra | La Quebrada de la Casta, Senda de las estrellas (Objetivo 39)



x2	-	-	ABS	-	x2	-	-

10%	10%	10%	INM	10%	INM	INM	70%	70%	10%	-	-

VIT	892.500
Magia	100
Físico	2.585
PC	6.800

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cola de chocobo	25%	Pétalo luminoso	5%	888%	95

Apuntes No es posible atacarlo por sorpresa. Convoca a sus compañeros. Lanza devastadores ataques de elemento tierra. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos.

MICROCHU

Ubicación Estepa de Archylte, Pastos de Agra



x2	-	-	ABS	-	x2	-	-

10%	10%	70%	INM	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-	-

VIT	114.750
Magia	0
Físico	300
PC	1.300

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Pluma de chocobo	25%	Tallo oscuro	5%	444%	4

Apuntes No es posible atacarlo por sorpresa. Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número. Es vulnerable al fuego.

NEOCHÚ

Ubicación La Quebrada de la Casta, Dominios de Titán (Objetivo 45) | Estepa de Archylte, Pastos de Agra (Objetivo 55)



1/2	1/2	1/2	ABS	1/2	x2	-	-

INM	INM	70%	INM	INM	INM	INM	INM	INM	50%	-	-

VIT	2.625.000
Magia	1.000
Físico	7.000
PC	50.000

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Cola de chocobo	25%	Pétalo luminoso	5%	888%	95

Apuntes No es posible atacarlo por sorpresa. Convoca a sus compañeros. Lanza devastadores ataques de elemento tierra. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos.

PICOCHU



Ubicación La Quebrada de la Casta, Dominios de Titán (Objetivo 45) | Estepa de Archylte, Pastos de Agra (Objetivo 55)

VIT	Magia	Físico	PC
262.500	0	1.250	2.500

-	-	-	ABS	-	x2	-	-

INM	INM	70%	INM	70%	INM	INM	70%	INM	50%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Pluma de chocobo	25%	Tallo oscuro	5%	444%	4

Apuntes No es posible atacarlo por sorpresa. Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión.

TOMBERI



Ubicación Estepa de Archylte, Ruinas de Haerii (Objetivo 34) | La Quebrada de la Casta, Vereda de la Tierra (Objetivo 41)

VIT	Magia	Físico	PC
742.500	2.700	1.543	7.500

-	-	-	1/2	-	x2	1/2	1/2

30%	30%	30%	30%	30%	INM	INM	INM	30%	30%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Pluma de chocobo	25%	Figura de tomberi	5%	666%	66

Apuntes Lanza devastadores ataques físicos y mágicos. Puede infligir Nébula. Se hace cada vez más poderoso y menos susceptible a estados alterados según aumenta el nivel de Rencor. Ataque físico y Ataque mágico aumentan respectivamente hasta 2.160 y 4.050 en el nivel de Rencor 1; hasta 5.940 y 9.963 en el nivel de Rencor 2, hasta 10.395 y 14.945 en el nivel de Rencor 3; y hasta 14.033 y 26.154 en el nivel de Rencor 4.

BÁRBARO



Ubicación Las Cumbres Infames, Pico de los despojos

VIT	Magia	Físico	PC
7.410	0	77	29

-	-	x2	-	-	-	1/2	1/2

100%	100%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Bujía	25%	Detector pasivo	5%	150%	70

Apuntes Sufre metamorfosis durante la batalla. Cuando sufre aturdimiento, baja su resistencia física y mágica. Ejecuta poderosos ataques físicos.

JENÍZARO



Ubicación Quinta Arca, Nártex

VIT	Magia	Físico	PC
25.200	148	287	256

x2	-	x2	-	-	-	1/10	1/10

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Bujía	25%	Cojinete radial	5%	130%	90

Apuntes Sufre metamorfosis durante la batalla. Cuando sufre aturdimiento, baja su resistencia física y mágica.

CHATRIA



Ubicación Torre de Taejin, Segundo nivel

VIT	Magia	Físico	PC
36.221	261	482	1.600

1/10	1/10	1/10	-	1/10	1/10	1/10	1/10

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	30%	50%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Bujía	25%	Cojinete axial	5%	145%	40

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos. Pierde todas las resistencias y se vuelve susceptible a la mayoría de los estados alterados cuando entra en estado de aturdimiento.

MAMELUCO



Ubicación Túneles de Mah'habara, Excavaciones

VIT	Magia	Físico	PC
39.780	651	651	1.750

1/10	ABS	-	1/10	1/10	x2	1/10	1/10

INM	INM	INM	INM	30%	INM	INM	INM	INM	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Bujía	25%	Detector activo	5%	300%	30

Apuntes Tiene poca resistencia a los ataques físicos y mágicos, es susceptible a todos los estados alterados y débil frente al elemento rayo cuando entra en estado de aturdimiento. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Ejecuta poderosos ataques físicos.

ATHANATOI



Ubicación Estepa de Archylte, Altos septentrionales (Objetivo 17) | Estepa de Archylte, Ruinas de Haerii (Objetivo 31)

VIT	Magia	Físico	PC
187.500	1.707	1.652	2.860

INM	INM	INM	INM	INM	INM	1/10	1/10

10%	10%	INM	INM	10%	10%	INM	INM	INM	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Bujía	25%	Cojinete axial	5%	110%	95

Apuntes Cuando sufre aturdimiento, baja su resistencia física y mágica. No es fácil subirle la bonificación por cadena. Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos. Pierde la resistencia al daño y se vuelve susceptible a AntiCoraza, AntiEscudo, Aquiles y Freno cuando entra en estado de aturdimiento.

PHALANX



Ubicación Túneles de Mah'habara, Boca del infierno

VIT	Magia	Físico	PC
94.770	482	586	2.450

-	1/10	x2	x2	-	x2	1/2	1/2

70%	70%	70%	INM	70%	INM	INM	70%	100%	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Circuito analógico	25%	Válvula de aguja	5%	300%	60

Apuntes Convoca a sus compañeros. Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número.

HOPLITA



Ubicación Túneles de Mah'habara, Boca del infierno

VIT	Magia	Físico	PC
33.639	315	494	770

-	1/10	x2	-	-	x2	-	-

50%	50%	10%	INM	100%	10%	10%	10%	100%	10%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Circuito analógico	25%	Solenoide	5%	270%	80

Apuntes Es efectivo usar Laxus para causarle Postración e impedirle actuar. Es vulnerable al rayo.

ESPARTANO



Ubicación Torre de Taejin, Segundo nivel (Objetivo 22) | Estepa de Archylte, Altos septentrionales (Objetivo 10) | Túneles de Mah'habara, Caverna del crepúsculo (Objetivo 18)

VIT	Magia	Físico	PC
270.000	465	898	1.850

-	1/10	x2	x2	-	x2	1/10	1/2

10%	100%	10%	INM	10%	10%	10%	70%	10%	10%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Circuito analógico	25%	Válvula mariposa	5%	400%	60

Apuntes Convoca a sus compañeros. Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo usar AntiEscudo para reducir su resistencia mágica. Resulta efectivo causarle Dolor con el hechizo Algia para bloquear sus habilidades físicas.

CRYPKIA



Ubicación Torre de Taejin, Segundo nivel (Objetivo 22)

VIT	Magia	Físico	PC
17.700	731	731	1.000

1/10	-	x2	x2	-	x2	1/2	1/2

70%	70%	70%	INM	100%	70%	70%	70%	100%	10%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Circuito analógico	25%	Solenoide	5%	300%	50

Apuntes Es capaz de reforzar su ataque físico (hechizo Bravura). Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Es efectivo usar Laxus para causarle Postración e impedirle actuar. Es vulnerable al rayo.

BERSERKER



Ubicación Quinta Arca, Nave mayor

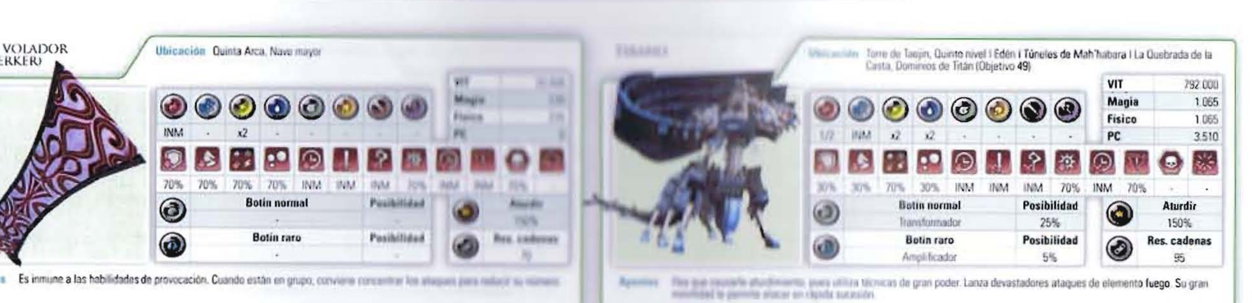
VIT	Magia	Físico	PC
142.800	235	287	512

INM	-	x2	-	-	-	1/2	1/2

30%	30%	70%	70%	70%	10%	30%	30%	10%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Transformador	25%	Amplificador	5%	150%	80

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Lanza devastadores ataques de elemento fuego. Hay que causarle aturdimiento, pues utiliza técnicas de gran poder.



SABLE VOLADOR (BERSERKER)

Ubicación Quinta Arca, Nave mayor

VIT	Magia	Físico	PC
[illegible]	[illegible]	[illegible]	0

INM	-	x2	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	INM	INM	INM	70%	INM	INM	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	150%	70

Apuntes Es inmune a las habilidades de provocación. Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número.

TIRANO

Ubicación Torre de Taejin, Quinto nivel | Edén | Túneles de Mah'habara | La Quebrada de la Casta, Dominios de Titán (Objetivo 49)

VIT	Magia	Físico	PC
792.000	1.065	1.065	3.510

1/2	INM	x2	x2	-	-	-	-

30%	30%	70%	30%	INM	INM	INM	70%	INM	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Transformador	25%	Amplificador	5%	150%	95

Apuntes Hay que causarle aturdimiento, pues utiliza técnicas de gran poder. Lanza devastadores ataques de elemento fuego. Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión.



SABLE VOLADOR (TIRANO)

Ubicación Torre de Taejin, Quinto nivel | Edén | Túneles de Mah'habara | La Quebrada de la Casta, Dominios de Titán (Objetivo 49)

VIT	Magia	Físico	PC
[illegible]	852	852	0

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	INM	INM	INM	70%	INM	INM	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	130%	90

Apuntes Es inmune a las habilidades de provocación. Ejecuta poderosos ataques físicos. Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión.

INVENCIBLE

Ubicación Cuna del Huérfano, Fal'Cie Edén

VIT	Magia	Físico	PC
1.695.000	1.094	1.094	5.600

-	-	-	-	-	-	-	-

30%	30%	70%	10%	INM	INM	INM	70%	INM	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Transformador	25%	Carburador	5%	200%	90

Apuntes Hay que causarle aturdimiento, pues utiliza técnicas de gran poder. Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Ejecuta poderosos ataques físicos.

SABLE VOLADOR (INVENCIBLE)

Ubicación Cuna del Huérfano, Fal'Cie Edén

VIT	Magia	Físico	PC
169.500	10.940	1.563	0

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	10%	INM	INM	INM	70%	INM	INM	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	300%	90

Apuntes Es inmune a las habilidades de provocación. Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Ejecuta poderosos ataques físicos.

BOM

Ubicación Las Cumbres Infames, Zona de procesamiento

VIT	Magia	Físico	PC
1.248	80	69	12

ABS	x2	-	x2	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	INM	70%	70%	INM	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Ceniza de bom	25%	Trozo de bom	5%	130%	90

Apuntes Causa gran daño cuando explota voluntariamente. Lanza devastadores ataques de elemento fuego.

FUSIBLE

Ubicación Quinta Arca, Nártex

VIT	Magia	Físico	PC
5.040	198	198	128

-	x2	ABS	-	-	-	1/2	-

70%	70%	70%	10%	100%	INM	INM	70%	INM	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Ceniza de bom	25%	Carcasa de bom	5%	150%	30

Apuntes Causa gran daño cuando explota voluntariamente. Lanza devastadores ataques de elemento rayo.

NEVERO

Ubicación Túneles de Mah'habara, Boca del infierno

VIT	Magia	Físico	PC
35.100	200	136	1.190

x2	ABS	-	1/2	-	x2	-	-

70%	70%	70%	10%	100%	INM	100%	10%	INM	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Ceniza de bom	25%	Alma de bom	5%	250%	10

Apuntes Causa gran daño cuando explota voluntariamente. Lanza devastadores ataques de elemento frío. Utiliza temibles ataques mágicos. Resulta efectivo usar Nébula para causarle Amnesia y bloquear sus habilidades mágicas.

DREADNOUGHT (1ª BATALLA)



Ubicación Las Cumbres Infames, Vieja zona de desensamblaje

VIT	Magia	Físico	PC
17.940	74	120	0

-	-	-	-	-	-	1/2	1/2

100%	100%	70%	INM	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	200%	80

Apuntes Hay que causarle aturdimiento, pues utiliza técnicas de gran poder. Ejecuta poderosos ataques físicos. Sabe curar estados de interferencia y debilitación (hechizo Esna). Resulta efectivo usar AntiCoraza para reducir su resistencia física.

DREADNOUGHT (2ª BATALLA)

Ubicación Las Cumbres Infames, Vieja zona de desensamblaje

VIT	Magia	Físico	PC
44.850	74	120	360

-	-	-	-	-	-	1/2	1/2

100%	100%	70%	INM	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Kit de herramientas	100%	-	-	200%	80

Apuntes Hay que causarle aturdimiento, pues utiliza técnicas de gran poder. Ejecuta poderosos ataques físicos. Sabe curar estados de interferencia y debilitación (hechizo Esna). Resulta efectivo usar AntiCoraza para reducir su resistencia física.



JUGGERNAUT

Ubicación Túneles de Mah'habara, Boca del infierno | Edén, Plaza Leviatán | Torre de Taejin, Gran acantilado (Objetivo 29) | Oerba, Antiguo poblado (Objetivo 61)

VIT	Magia	Físico	PC
1.584.000	2.130	1.151	3.900

-	-	-	-	-	-	1/2	1/2

100%	100%	100%	100%	100%	INM	INM	100%	INM	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Tubo de carbono	25%	Acelerador de partículas	5%	200%	95

Apuntes Hay que causarle aturdimiento, pues utiliza técnicas de gran poder. Lanza devastadores ataques de elemento fuego. Ejecuta poderosos ataques físicos. Sabe curar estados de interferencia y debilitación (hechizo Esna).

GUL

Ubicación Vestigio de Paals, Sagrario | Lago Bresha

VIT	Magia	Físico	PC
330	38	65	3

x2	x2	x2	x2	x2	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	INM	INM	70%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Lágrima cristalizada	25%	Lágrima de desesperanza	5%	110%	0

Apuntes

UDUG

Ubicación Vestigio de Paals, Galerías | Lago Bresha

VIT	Magia	Físico	PC
900	80	48	7

x2	x2	x2	x2	x2	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	INM	INM	70%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lágrima cristalizada	25%	120%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Lágrima de desesperanza	5%	0

Apuntes

STRIGOI

Ubicación Túneles de Mah'habara, Mina olvidada | Estepa de Archylte, Ruinas de Haerii

VIT	Magia	Físico	PC
363.825	550	795	1.300

x2	x2	x2	x2	x2	x2	1/2	-

10%	10%	30%	30%	30%	30%	30%	70%	INM	30%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lágrima cristalizada	25%	350%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Lágrima de desesperanza	5%	25

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos. Resulta efectivo usar Óminus para causarle el estado Maldición e interrumpir más fácilmente sus acciones. Induce el estado Postración (hechizo Laxus), que impide toda acción.

TAXIM

Ubicación Oerba, Desierto albo | Montes de Yaschas, Paddra, ciudad extinta

VIT	Magia	Físico	PC
237.600	284	439	960

x2	x2	x2	x2	x2	x2	-	-

INM	INM	10%	40%	100%	10%	10%	10%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lágrima cristalizada	25%	125%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Lágrima de remordimiento	5%	75

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Induce el estado Postración (hechizo Laxus), que impide toda acción. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno.

NOSFERATU

Ubicación Torre de Taejin, Sexto nivel | Oerba | Edén

VIT	Magia	Físico	PC
349.272	470	1.021	2.350

x2	x2	x2	x2	x2	x2	1/2	-

INM	70%	70%	INM	70%	INM	INM	70%	INM	10%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lágrima cristalizada	25%	255%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Lágrima de angustia	5%	90

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos. Induce el estado Postración (hechizo Laxus), que impide toda acción. Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza).

SACRIFICIO

Ubicación Edén, Cabildo | Cuna del Huérfano

VIT	Magia	Físico	PC
452.000	456	1.368	1.440

-	-	-	-	-	-	1/2	-

70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Perfume	25%	300%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Hihiirokane	5%	50

Apuntes Es capaz de causar la Muerte súbita (hechizo Necro). Induce el estado Deterioro (hechizo Aquiles), que reduce la resistencia a todos los elementos.

ETEMMU

Ubicación Vestigio de Paals, Dominios del fal'Cie Ánima

VIT	Magia	Físico	PC
270	75	41	-

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	INM	INM	70%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lágrima cristalizada	25%	110%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Lágrima de desesperanza	5%	0

Apuntes Esquiva los ataques con relativa facilidad.

PIJAVICA

Ubicación Estepa de Archylte, Ruinas de Haerii

VIT	Magia	Físico	PC
236.250	220	550	1.150

-	-	-	-	-	INM	1/2	x2

10%	10%	30%	30%	30%	30%	30%	70%	INM	30%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lágrima cristalizada	25%	280%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Lágrima de desesperanza	5%	25

Apuntes Esquiva los ataques con relativa facilidad. Induce el estado Deterioro (hechizo Aquiles), que reduce la resistencia a todos los elementos. Utiliza temibles ataques mágicos.

NELAPSI

Ubicación Montes de Yaschas, Paddra, ciudad extinta

VIT	Magia	Físico	PC
86.400	263	293	940

-	-	-	-	-	INM	-	x2

INM	70%	70%	40%	70%	10%	10%	10%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lágrima cristalizada	25%	150%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Lágrima de remordimiento	5%	25

Apuntes Es vulnerable a los ataques mágicos. Utiliza temibles ataques mágicos.

VARCOLACI

Ubicación Torre de Taejin, Cuarto nivel | Oerba | Edén

VIT	Magia	Físico	PC
40.425	602	418	1.500

-	-	-	-	-	INM	-	x2

INM	70%	INM	INM	70%	INM	INM	50%	INM	30%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lágrima cristalizada	25%	180%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Lágrima de angustia	5%	60

Apuntes Esquiva los ataques con relativa facilidad. Utiliza temibles ataques mágicos. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos.

EDIMMU

Ubicación Montes de Yaschas, Hoces de Sumitra (Objetivo 05)

VIT	Magia	Físico	PC
116.640	127	304	1.050

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	INM	1/2	-

70%	10%	70%	INM	10%	10%	10%	10%	INM	100%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Paño temprano	5%	300%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Botas escurridizas	1%	70

Apuntes Esquiva los ataques con relativa facilidad. Induce el estado Deterioro (hechizo Aquiles), que reduce la resistencia a todos los elementos. Utiliza temibles ataques mágicos.

CHONCHÓN

Ubicación Torre de Taejin, Sexto nivel | Oerba

VIT	Magia	Físico	PC
16.979	261	131	750

-	-	-	-	-	INM	-	x2

INM	70%	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	70%	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lágrima cristalizada	25%	350%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Lágrima de angustia	5%	80

Apuntes Es inmune a las habilidades de provocación. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos. Induce el estado Dolor (hechizo Algia), que impide utilizar habilidades de ataque físico.

PENANGALÁN

Ubicación Torre de Taejin, Sexto nivel (Objetivo 26)

VIT	Magia	Físico	PC
252.252	385	339	3.100

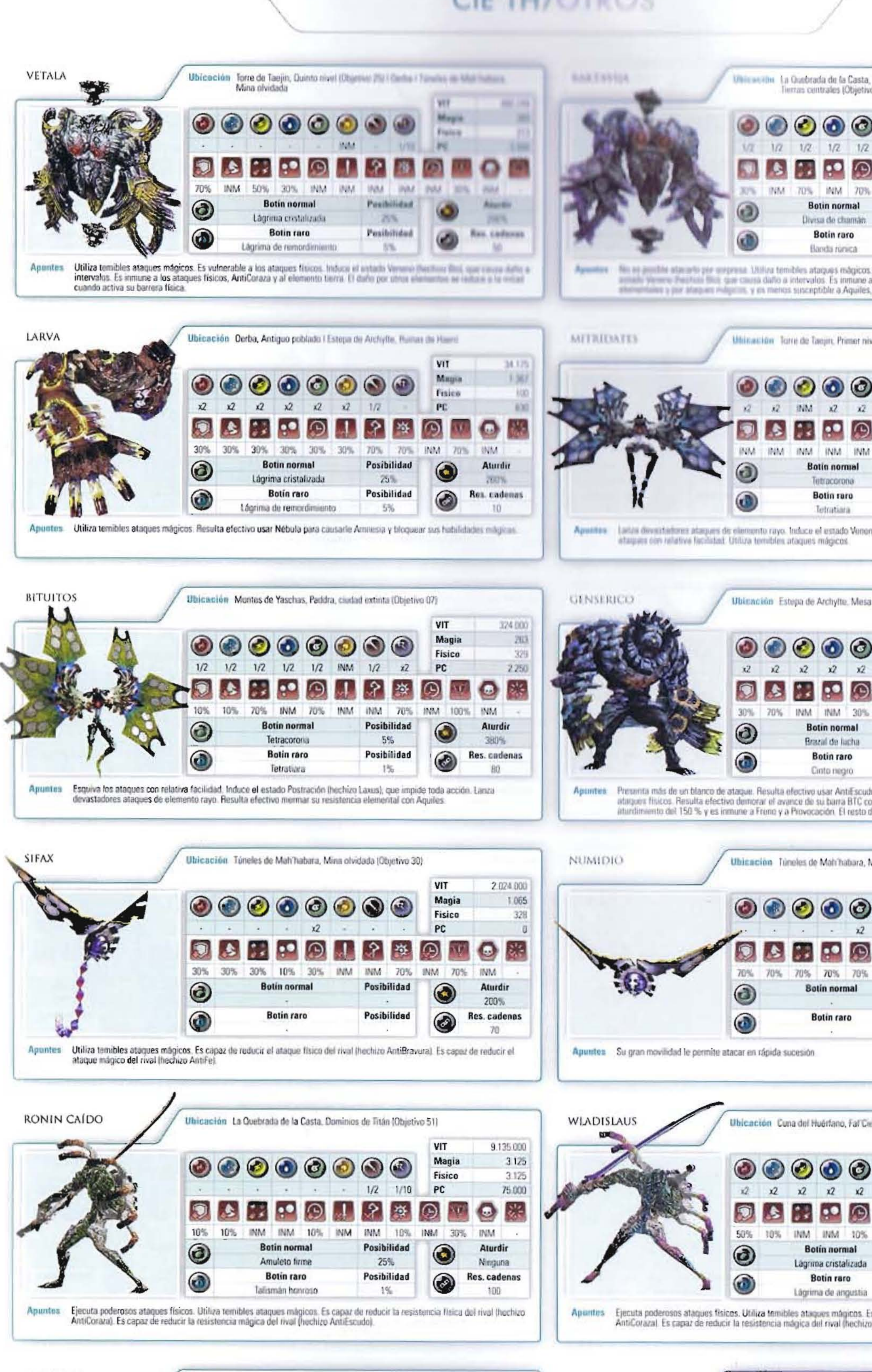
-	-	-	-	-	INM	-	x2

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	30%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Paño temprano	5%	230%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Botas escurridizas	1%	90

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos. Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza).





VETALA

Ubicación Torre de Taejin, Quinto nivel (Objetivo 25) | Oerba | Túneles de Mah'habara, Mina olvidada

VIT	Magia	Físico	PC
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

-	-	-	-	-	INM	-	1/10

70%	INM	50%	30%	INM	INM	INM	INM	INM	30%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lágrima cristalizada	25%	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Lágrima de remordimiento	5%	50

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos. Es vulnerable a los ataques físicos. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos. Es inmune a los ataques físicos, AntiCoraza y al elemento tierra. El daño por otros elementos se reduce a la mitad cuando activa su barrera física.

[illegible]

Ubicación La Quebrada de la Casta, Dominios de Titán (Objetivo 47) | Estepa de Archylte, Tierras centrales (Objetivo 62)

VIT	Magia	Físico	PC
2.062.500	1.800	54	25.000

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	-	1/2

30%	INM	70%	INM	70%	100%	INM	INM	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Divisa de chamán	5%	130%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Banda rúnica	1%	100

Apuntes No es posible atacarlo por sorpresa. Utiliza temibles ataques mágicos. No es fácil subirle la bonificación por cadena. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos. Es inmune a los ataques físicos, AntiCoraza, resiste los daños elementales y por ataques mágicos, y es menos susceptible a Aquiles, Freno y Algia cuando activa su barrera física.

LARVA

Ubicación Oerba, Antiguo poblado | Estepa de Archylte, Ruinas de Haerii

VIT	Magia	Físico	PC
34.175	1.367	100	830

x2	x2	x2	x2	x2	x2	1/2	-

30%	30%	30%	30%	30%	30%	70%	70%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lágrima cristalizada	25%	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Lágrima de remordimiento	5%	10

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos. Resulta efectivo usar Nébula para causarle Amnesia y bloquear sus habilidades mágicas.

MITRIDATES

Ubicación Torre de Taejin, Primer nivel (Objetivo 27)

VIT	Magia	Físico	PC
1.587.600	1.420	1.049	7.500

x2	x2	INM	x2	x2	INM	1/10	1/2

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Tetracorona	5%	500%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Tetratiara	1%	55

Apuntes Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos. Esquiva los ataques con relativa facilidad. Utiliza temibles ataques mágicos.

BITUITOS

Ubicación Montes de Yaschas, Paddra, ciudad extinta (Objetivo 07)

VIT	Magia	Físico	PC
324.000	283	329	2.250

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	INM	1/2	x2

10%	10%	70%	INM	70%	INM	INM	70%	INM	100%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Tetracorona	5%	380%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Tetratiara	1%	80

Apuntes Esquiva los ataques con relativa facilidad. Induce el estado Postración (hechizo Laxus), que impide toda acción. Lanza devastadores ataques de elemento rayo. Resulta efectivo mermar su resistencia elemental con Aquiles.

GENSERICO

Ubicación Estepa de Archylte, Mesa occidental (Objetivo 12)

VIT	Magia	Físico	PC
702.000	0	1.025	10.000

x2	x2	x2	x2	x2	x2	1/10	1/2

30%	70%	INM	INM	30%	INM	INM	30%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Brazal de lucha	5%	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cinto negro	1%	50

Apuntes Presenta más de un blanco de ataque. Resulta efectivo usar AntiEscudo para reducir su resistencia mágica. Ejecuta poderosos ataques físicos. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. El Megabrazo tiene 26.000 VIT, un punto de aturdimiento del 150 % y es inmune a Freno y a Provocación. El resto de atributos son idénticos.

SIFAX

Ubicación Túneles de Mah'habara, Mina olvidada (Objetivo 30)

VIT	Magia	Físico	PC
2.024.000	1.065	328	0

-	-	-	-	x2	-	-	-

30%	30%	30%	10%	30%	INM	INM	70%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
-	-	200%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
-	-	70

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos. Es capaz de reducir el ataque físico del rival (hechizo AntiBravura). Es capaz de reducir el ataque mágico del rival (hechizo AntiFe).

NUMIDIO

Ubicación Túneles de Mah'habara, Mina olvidada (Objetivo 30)

VIT	Magia	Físico	PC
17.600	200	328	6.000

-	-	-	-	x2	-	-	-

70%	70%	70%	70%	70%	30%	30%	70%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
-	-	150%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
-	-	50

Apuntes Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión.

RONIN CAÍDO

Ubicación La Quebrada de la Casta, Dominios de Titán (Objetivo 51)

VIT	Magia	Físico	PC
9.135.000	3.125	3.125	75.000

-	-	-	-	-	-	1/2	1/10

10%	10%	INM	INM	10%	INM	INM	10%	INM	30%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Amuleto firme	25%	Ninguna
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Talismán honroso	1%	100

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos. Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza). Es capaz de reducir la resistencia mágica del rival (hechizo AntiEscudo).

WLADISLAUS

Ubicación Cuna del Huérfano, Fal'Cie Edén

VIT	Magia	Físico	PC
734.500	2.735	2.735	32.000

x2	x2	x2	x2	x2	x2	-	1/2

50%	10%	INM	INM	10%	INM	10%	100%	10%	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Lágrima cristalizada	25%	Ninguna
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Lágrima de angustia	5%	95

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos. Es capaz de reducir la resistencia física del rival (hechizo AntiCoraza). Es capaz de reducir la resistencia mágica del rival (hechizo AntiEscudo).



CINGETOS

Ubicación Montes de Yaschas, Paddra, ciudad extinta (Objetivo 64)

VIT	Magia	Físico	PC
15.840.000	4.154	4.154	0

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	-	-

30%	30%	30%	30%	30%	INM	INM	INM	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Dado de 20 caras	5%	300%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
Cinta	1%	70

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos. Puede eliminar estados beneficiosos con Antimagia. Es inmune a todos los estados alterados y al daño durante la Fortaleza inexpugnable.

FAL'CIE ÁNIMA

Ubicación Vestigio de Paals, Dominios del fal'Cie Ánima

VIT	Magia	Físico	PC
3.300	31	57	-

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	1%	70%	1%	70%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Aturdir
Diploma médico	100%	300%
Botín raro	**Posibilidad**	**Res. cadenas**
-	-	100

Apuntes No es fácil subirle la bonificación por cadena. Resucita a sus compañeros caídos.

ÁNIMA (PEDIPALPOS)



Ubicación Vestigio de Paals, Dominios del fal'Cie Ánima

VIT	Magia	Físico	PC
300	63	69	-

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	1%	70%	1%	70%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	150%	100

Apuntes

FAL'CIE DAHAKA



Ubicación Torre de Taejin, Atalaya evadida

VIT	Magia	Físico	PC
2.314.800	761	743	33.000

-	-	-	-	-	-	1/2	-

1%	INM	50%	INM	1%	INM	INM	INM	INM	30%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Tetratiara	100%	-	-	320%	70

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos. Puede infligir Aquiles y otorgar Fe, pero es susceptible a Aquiles. Absorbe frío y agua tras el Torrente gélido, y fuego y rayo tras el Resplandor del averno. Todos los daños elementales se reducen a la mitad y es inmune a todos los estados alterados tras el Derrame pestilente. Es susceptible a AntiCorara, Aquiles y Freno cuando entra en estado de aturdimiento.

BALDANDERS



Ubicación Abordaje del Palamecia, Acceso al puente

VIT	Magia	Físico	PC
462.000	100	73	6.000

1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10

INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM	INM

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Anillo espiritual	100%	-	-	Ninguna	100

Apuntes Es difícil infligirle daño y es inmune a todos los estados alterados, a menos que se destruya su blindaje. Ejecuta poderosos ataques físicos, mágicos y no elementales.

BALDANDERS (COSTADO IZQUIERDO INTERNO)



Ubicación Abordaje del Palamecia, Acceso al puente

VIT	Magia	Físico	PC
50.400	100	0	0

x2	ABS	1/2	1/2	1/2	1/2	-	-

30%	30%	30%	30%	70%	INM	INM	30%	30%	30%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	150%	80

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos. Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número. Absorbe el elemento frío y lo convierte en VIT. Es vulnerable al fuego.

BARTHANDELUS (COSTADO IZQUIERDO EXTERNO)



Ubicación Abordaje del Palamecia, Acceso al puente

VIT	Magia	Físico	PC
50.400	100	0	0

1/2	1/2	x2	ABS	1/2	1/2	-	-

30%	30%	30%	30%	70%	INM	INM	30%	30%	30%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	150%	80

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos. Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número. Absorbe el elemento agua y lo convierte en VIT. Es vulnerable al rayo.

BARTHANDELUS (COSTADO DERECHO INTERNO)



Ubicación Abordaje del Palamecia, Acceso al puente

VIT	Magia	Físico	PC
50.400	100	0	0

1/2	1/2	ABS	x2	1/2	1/2	-	-

30%	30%	30%	30%	70%	INM	INM	30%	30%	30%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	150%	80

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos. Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número. Absorbe el elemento rayo y lo convierte en VIT. Es vulnerable al agua.

BARTHANDELUS (COSTADO DERECHO EXTERNO)



Ubicación Abordaje del Palamecia, Acceso al puente

VIT	Magia	Físico	PC
50.400	100	0	0

ABS	x2	1/2	1/2	1/2	1/2	-	-

30%	30%	30%	30%	70%	INM	INM	30%	30%	30%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	150%	80

Apuntes Utiliza temibles ataques mágicos. Cuando están en grupo, conviene concentrar los ataques para reducir su número. Absorbe el elemento fuego y lo convierte en VIT. Es vulnerable al frío.

BALDANDERS



Ubicación Oerba, Puente ferroviario

VIT	Magia	Físico	PC
3.307.500	660	413	100.000

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	-	-

70%	70%	70%	INM	70%	INM	INM	INM	INM	30%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Efigie de la diosa	100%	-	-	200%	60

Apuntes Induce el estado Veneno (hechizo Bio), que causa daño a intervalos. Induce el estado Postración (hechizo Laxus), que impide toda acción. Induce el estado Maldición (hechizo Ominus), que facilita interrumpir las acciones del rival.

BALDANDERS



Ubicación Cuna del Huérfano, Ala de los salmos

VIT	Magia	Físico	PC
5.227.500	840	840	0

1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	-	-

30%	30%	30%	INM	30%	INM	INM	INM	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	250%	70

Apuntes Lanza ataques no elementales.

HUÉRFANO (1ª BATALLA)



Ubicación Cuna del Huérfano, Ala de los salmos

VIT	Magia	Físico	PC
6.780.000	1.368	1.368	0

-	-	-	-	-	-	1/2	1/2

5%	5%	5%	1%	5%	INM	INM	5%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	400%	70

Apuntes Hay que causarle aturdimiento, pues utiliza técnicas de gran poder. Lanza ataques no elementales. Es capaz de causar la Muerte súbita (hechizo Necro). Induce el estado Amnesia (hechizo Nébula), que impide utilizar habilidades mágicas.

HUÉRFANO (2ª BATALLA)



Ubicación Cuna del Huérfano, Ala de los salmos

VIT	Magia	Físico	PC
3.390.000	1.216	1.216	0

-	-	-	-	-	-	INM	INM

10%	10%	10%	INM	10%	INM	INM	10%	INM	70%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	500%	50

Apuntes Utiliza el hechizo Condena, que causa K.O. al fin de la cuenta atrás. No es posible causarle daño a menos que sufra aturdimiento. Induce el estado Dolor (hechizo Algia), que impide utilizar habilidades de ataque físico. Utiliza ataques que causan daño físico y mágico a la vez. Cuando entra en estado de aturdimiento, su Resistencia a cadenas de Huérfano aumenta a 100, pero se vuelve susceptible a Necro.

CID RAINES



Ubicación Quinta Arca, Nave interior

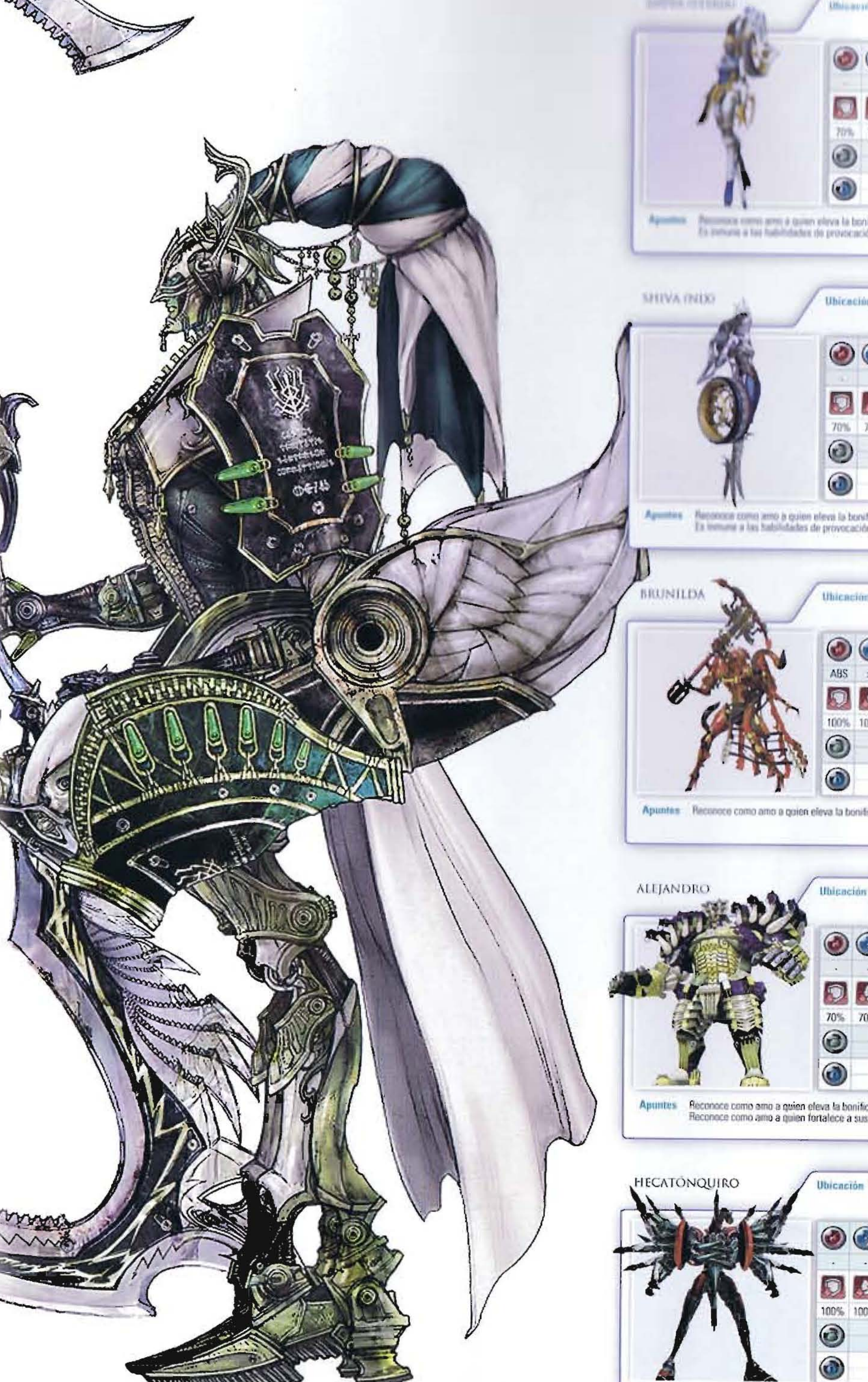
VIT	Magia	Físico	PC
226.800	172	136	6.000

-	-	-	-	-	-	-	-

30%	30%	30%	30%	30%	10%	10%	70%	INM	100%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
Tetracorona	100%	-	-	300%	90

Apuntes Ejecuta poderosos ataques físicos. Utiliza temibles ataques mágicos. Resulta efectivo demorar el avance de su barra BTC con Freno. Cambia de rol según las circunstancias. Todos los daños se reducen a la mitad tras la Metamorfosis y Protector.



SHIVA (STIRIA)



Ubicación Lago Bresha

VIT	Magia	Físico	PC
-	1.000	50	0

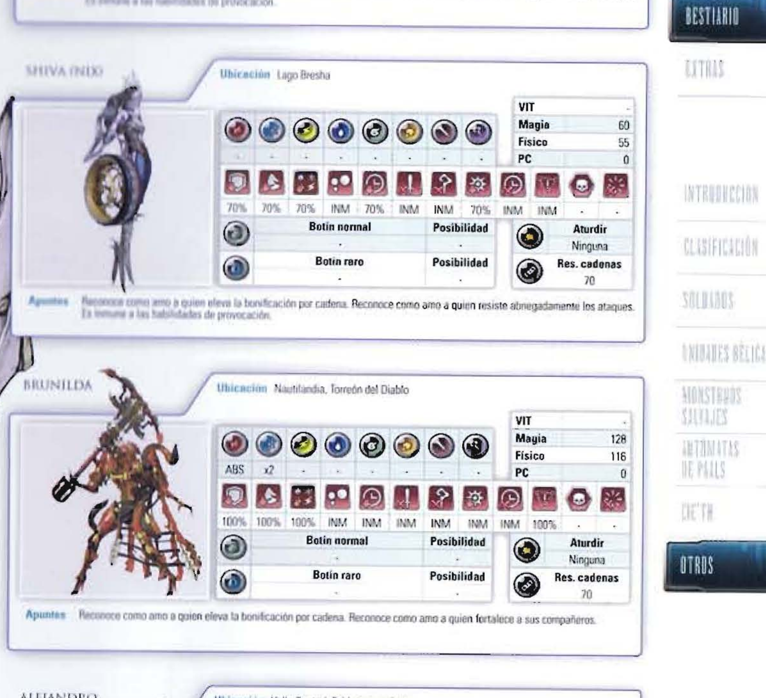
-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	70%	INM	INM	70%	INM	INM	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	Ninguna	70

Apuntes Reconoce como amo a quien eleva la bonificación por cadena. Reconoce como amo a quien resiste abnegadamente los ataques. Es inmune a las habilidades de provocación.

SHIVA (NIX)



Ubicación Lago Bresha

VIT	Magia	Físico	PC
-	60	55	0

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	70%	INM	INM	70%	INM	INM	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	Ninguna	70

Apuntes Reconoce como amo a quien eleva la bonificación por cadena. Reconoce como amo a quien resiste abnegadamente los ataques. Es inmune a las habilidades de provocación.

BRUNILDA

Ubicación Nautilandia, Torreón del Diablo

VIT	Magia	Físico	PC
-	128	116	0

ABS	x2	-	-	-	-	-	-

100%	100%	100%	INM	INM	INM	INM	INM	INM	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	Ninguna	70

Apuntes Reconoce como amo a quien eleva la bonificación por cadena. Reconoce como amo a quien fortalece a sus compañeros.

ALEJANDRO

Ubicación Valle Central, Faldas montañosas

VIT	Magia	Físico	PC
-	850	850	0

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	INM	INM	INM	70%	INM	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	Ninguna	85

Apuntes Reconoce como amo a quien eleva la bonificación por cadena. Reconoce como amo a quien demuestra su capacidad curativa. Reconoce como amo a quien fortalece a sus compañeros.

HECATÓNQUIRO



Ubicación Túneles de Mah'habara, Terraza de las flores

VIT	Magia	Físico	PC
-	373	586	0

-	-	-	-	-	-	-	-

100%	100%	100%	INM	INM	INM	INM	INM	INM	100%	INM	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	Ninguna	90

Apuntes Reconoce como amo a quien eleva la bonificación por cadena. Reconoce como amo a quien demuestra su capacidad curativa. Reconoce como amo a quien dificulta las acciones del enemigo.

ODÍN



Ubicación Las Cumbres Infames, Vía de transporte

VIT	Magia	Físico	PC
-	113	150	0

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	70%	INM	INM	70%	INM	70%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	Ninguna	80

Apuntes Reconoce como amo a quien eleva la bonificación por cadena. Reconoce como amo a quien demuestra su capacidad curativa.

BAHAMUT



Ubicación Quinta Arca, Catacumbas

VIT	Magia	Físico	PC
-	310	310	0

-	-	-	-	-	-	-	-

70%	70%	70%	INM	100%	INM	INM	70%	INM	100%	-	-

Botín normal	Posibilidad	Botín raro	Posibilidad	Aturdir	Res. cadenas
-	-	-	-	Ninguna	80

Apuntes Reconoce como amo a quien eleva la bonificación por cadena. Reconoce como amo a quien resiste abnegadamente los ataques. Reconoce como amo a quien dificulta las acciones del enemigo.





EXTRAS

Este breve y último capítulo contiene una recapitulación de todas las misiones adicionales y aventuras opcionales de Final Fantasy XIII, además de una guía detallada sobre cómo desbloquear los trofeos y los logros. Pero atentos: las siguientes páginas contienen **información relevante**. Si aún no has completado la trama principal, te recomendamos encarecidamente que no continúes leyendo este capítulo.

MISIONES ADICIONALES



Las siguientes tablas sirven como recapitulación para que puedas hacer el seguimiento de tu progreso general en FFXIII e identificar las tareas que se te pueden haber escapado, con referencias a páginas de otras secciones de la guía donde podrás leer más información y consejos.

RECAPITULACIÓN DE LAS MISIONES ADICIONALES

Nombre	Descripción	Página
Minijuego Máquina de guerra	Minijuego donde puedes obtener recompensas al derrotar a algunos soldados mecánicos en las Cumbres Infames.	41
Secretos de la Zona de procesamiento	Puedes acceder a zonas secretas del mapa de la Zona de procesamiento (en las Cumbres Infames) para conseguir dos cápsulas de tesoro adicionales.	43
Plataformas secretas de la Plataforma alimenticia	Existen dos plataformas secretas en la Planta alimenticia (Palumpolum) en las que puedes encontrar cápsulas de tesoro.	53
Zonas secretas de la Estepa de Archylte	La Estepa de Archylte está cargada de aventuras opcionales, funciones desbloqueables y muchas oportunidades para explorar.	120
Misiones de objetivo	Si interactúas con las efigies podrás comenzar unas misiones especiales en las que tendrás que cazar unos enemigos específicos llamados "objetivos".	82, 128
Zonas secretas de Mah'habara	Cuando llegues al Lago Sulyya en el Átomo, puedes regresar a Mah'habara, donde hay nuevas zonas del mapa desbloqueadas.	126
Séptimo nivel de la Torre de Taejin	Tras derrotar a Dahaka en la cima de la Atalaya evadida, puedes acceder a un séptimo nivel secreto, donde encontrarás una Buena elección y podrás girar el suelo (requisito previo para completar misiones de objetivo).	94
La reparación de Bhakti	Si localizas las cinco piezas especiales (todas en el poblado de Derba), puedes reparar a Bhakti y obtener recompensas.	97, 127
Secretos de Fal'Cie Edén	En la Cuna del Huérfano, cuando llegues al nivel de las plataformas hexagonales de Fal'Cie Edén, la puerta de viaje central conduce a cuatro cápsulas de tesoro ocultas.	111
Secretos del chocobo	Puedes montar chocobos en la Estepa de Archylte para llegar a zonas inaccesibles.	122
Conseguir los tesoros de chocobo	Los chocobos pueden utilizarse también para desenterrar tesoros ocultos en la Estepa de Archylte.	123
Zonas secretas del Valle Central	Tras la batalla con el eidolón Alejandro en el Valle Central, puedes volver allí para explorar nuevas zonas totalmente opcionales.	117
Zonas secretas de los Montes de Yaschas	Los Montes de Yaschas es una zona opcional que puedes visitar después de llegar la Estepa de Archylte en el capítulo 11.	118
Ovejas secretas de la Estepa de Archylte	Puedes encontrar rebaños de ovejas en la Estepa de Archylte y obtener lana como recompensa.	123
Zonas secretas de la Quebrada de la Casta	La Quebrada de la Casta es un laberinto de pequeños mapas conectados por una serie de misiones de objetivo conocidas como las pruebas del gigante.	124



RECAPITULACIÓN DE LAS MISIONES DE OBJETIVO

N.º	Ubicación de la efigie	Ubicación del objetivo	Objetivo	Dificultad	Recompensa	Segunda recompensa	Página
01	Estepa de Archylte: Tierras centrales	Estepa de Archylte: Tierras centrales	[illegible]	D	Faja energética	Alma de bom (x3)	129
02	Estepa de Archylte: Tierras centrales	Estepa de Archylte: Tierras centrales	Uridimmu	D	Cobaltita	Carcasa de bom (x3)	129
03	Estepa de Archylte: Tierras centrales	Montes de Yaschas: Altos de Tsubaddran	Ugarurummu	D	Aro de platino	Alma de bom (x3)	129
04	Montes de Yaschas: Altos de Tsubaddran*	Montes de Yaschas: Precipicio celestial	[illegible]	D	Collar de perlas	Carcasa de bom (x3)	129
05	Montes de Yaschas: Precipicio celestial	Montes de Yaschas: [illegible]	Edimmu	D	Divisas de brujo	Alma de bom (x5)	129
06	Montes de Yaschas: Paddra, ciudad extinta*	Montes de Yaschas: Garganta de Paddra	[illegible]	C	Anillo voltaico	Carcasa de bom (x3)	129
07	Montes de Yaschas: Paddra, ciudad extinta	Montes de Yaschas: Paddra, ciudad extinta	[illegible]	C	Servicios de Materiales Plus Ultra	Alma de bom (x5)	129
08	Valle Central: Campamento base	Valle Central: Cañada de Atzil	Rakshasa	C	Buena elección	Carcasa de bom (x3)	130
09	Estepa de Archylte: Tierras centrales*	Estepa de Archylte: Tierras centrales	[illegible]	C	Rodocrosita	Alma de bom (x3)	130
10	Estepa de Archylte: Tierras centrales	La Estepa de Archylte: Altos septentrionales	Espartano	C	Superconductor (x4)	Cojinete axial (x3)	130
11	La Estepa de Archylte: Altos septentrionales	Estepa de Archylte: Tierras centrales	[illegible]	C	Anillo del Frío (x2)	Carcasa de bom (x3)	130
12	Estepa de Archylte: Valle marchito	Estepa de Archylte: Mesa occidental	[illegible]	C	Lazo real	Alma de bom (x5)	130
13	Estepa de Archylte: Tierras centrales	La Estepa de Archylte: Altos septentrionales	Duende jefe	C	Cobaltita	Carcasa de bom (x4)	130
14	Estepa de Archylte: Mesa occidental	Estepa de Archylte: Manantial de [illegible]	Sahuagin	C	Riendas gysahl	Carcasa de bom (x3)	130
15	Estepa de Archylte: Tierras centrales	La Estepa de Archylte: Altos septentrionales	Duende jefe	C	Fácil elección	Carcasa de bom (x4)	130
16	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental	Estepa de Archylte: Manantial de [illegible]	Sahuagin	B	Rodocrosita	Carcasa de bom (x4)	132
17	La Estepa de Archylte: Altos septentrionales*	La Estepa de Archylte: Altos septentrionales	Athanatoi	B	Conductor perfecto (x3)	Elemento piezoeléctrico (x4)	132
18	Mah'habara: Caverna del crepúsculo*	Mah'habara: Caverna del crepúsculo	Espartano	C	Divisas de brujo	Elemento piezoeléctrico (x4)	131
19	Lago Sulyya: Cueva nebulosa*	Lago Sulyya: Saltos de agua	Uridimmu	C	Cobaltita	Carcasa de bom (x5)	131
20	Torre de Taejin: Gran acantilado*	Torre de Taejin: Gran acantilado	Duende jefe	C	Rodocrosita	Carcasa de bom (x5)	131
21	Torre de Taejin: segundo nivel	Torre de Taejin: segundo nivel	Gelatitán	C	Faja temporal	Carcasa de bom (x4)	131
22	Torre de Taejin: segundo nivel	Torre de Taejin: segundo nivel	Espartano	C	Acelerador de partículas (x3)	Biosensor (x3)	131
23	Torre de Taejin: segundo nivel	Torre de Taejin: segundo nivel	Grangach	B	Brazal de guerra	Carcasa de bom (x4)	132
24	Torre de Taejin: quinto nivel	Torre de Taejin: quinto nivel	Mushufushu	B	Semilla de dalia lunar (x6)	Semilla de dalia lunar	132
25	Torre de Taejin: sexto nivel	Torre de Taejin: quinto nivel	Vetala	B	Cobaltita	Alma de bom (x6)	132
26	Torre de Taejin: quinto nivel	Torre de Taejin: sexto nivel	Penanggalan	B	Aro de diamante	Alma de bom (x6)	132
27	Torre de Taejin: La Atalaya evadida	Torre de Taejin: primer nivel	Mitridates	B	Anillo pírico	Alma de bom (x6)	132
28	Oerba: Antiguo poblado*	Oerba: Antiguo poblado	[illegible]	C	Guantes de Goliat	Carcasa de bom (x5)	132
29	Túneles de Mah'habara: Boca del infierno	Torre de Taejin: Gran acantilado	Juggernaut	B	Uraninita	Bobina Moebius (x3)	133
30	Estepa de Archylte: Vieja vía de Haerii	Túneles de Mah'habara: Mina olvidada	Sifax	B	Uraninita	Alma de bom (x6)	133
31	Estepa de Archylte: Ruinas de Haerii*	Estepa de Archylte: Ruinas de Haerii	Athanatoi	B	Conductor perfecto (x3)	Oscilador de cristal (x2)	133
32	Valle Central: Paso del valle	Estepa de Archylte: Mesa occidental	Amam	B	Hebilla de cristal	Carcasa de bom (x5)	133
33	Estepa de Archylte: Ruinas de Haerii	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental	[illegible]	B	Capa blanca	Carcasa de bom (x5)	133
34	Estepa de Archylte: Atajo a las ruinas	Estepa de Archylte: Ruinas de Haerii	Zenobia	B	Botas de Hermes	Alma de bom (x7)	133
35	Quebrada de la Casta: Cuesta de la búsqueda	Quebrada de la Casta: Intersección primigenia	Grangach	C	Banda de bruja	Carcasa de bom (x5)	133
36	Quebrada de la Casta: Intersección primigenia	Quebrada de la Casta: Valle de las sombras	Amam	C	Uraninita	Carcasa de bom (x6)	134
37	Quebrada de la Casta: Intersección primigenia	Quebrada de la Casta: Valle de las luces	Rafflesia	C	Colgante de estrella	Carcasa de bom (x5)	134
38	Quebrada de la Casta: Valle de las sombras	Quebrada de la Casta: Senda de la Luna	Verdelet	B	Aro de diamante	Carcasa de bom (x5)	134
39	Quebrada de la Casta: Valle de las sombras/ Valle de las luces	Quebrada de la Casta: Senda de las estrellas	Ochú	C	Anillo telúrico	Semilla de dalia lunar (x2)	134
40	Quebrada de la Casta: Valle de las luces	Quebrada de la Casta: Senda del Sol	Verdelet	B	Amuleto firme	Carcasa de bom (x5)	134
41	Quebrada de la Casta: Senda de la Luna	Quebrada de la Casta: Vereda de la Tierra	Tomberi	A	Diploma médico	Figura de tomberi	134
42	Quebrada de la Casta: Senda de la Luna/ Senda de las estrellas	Quebrada de la Casta: Vereda del Fuego	Capitán espantajo	B	Banda de bruja	Alma de bom (x7)	134
43	Quebrada de la Casta: Senda de las estrellas/ Senda del Sol	Quebrada de la Casta: Vereda del Viento	Capitán espantajo	B	Faja temporal	Alma de bom (x7)	134
44	Quebrada de la Casta: Senda del Sol	Quebrada de la Casta: Vereda del Agua	Mousse gigante	A	Cinto de combate	Carcasa de bom (x7)	135
45	Quebrada de la Casta: Vereda de la Tierra	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán	Neochú	A	Catálogo de caza	Semilla de dalia lunar (x3)	135
46	Quebrada de la Casta: Vereda del Fuego	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán	Zirnitra	A	Servicios de Emporio Gilgamesh	Alma de bom (x10)	135
47	Quebrada de la Casta: Vereda del Fuego	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán	Raktavija	B	Piedra Mnar	Alma de bom (x10)	135
48	Quebrada de la Casta: Vereda del Viento	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán	Verdelet	A	Dado de 20 caras	Carcasa de bom (x10)	135
49	Quebrada de la Casta: Vereda del Viento	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán	Tirano	A	Acelerador de partículas (x7)	Oscilador de cristal (x2)	135
50	Quebrada de la Casta: Vereda del Agua	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán	Humbaba	B	Hihiirokane	Alma de bom (x7)	136
51	Quebrada de la Casta: Vereda del Viento/Vereda de la Tierra/Vereda del Fuego/Vereda del Agua	Quebrada de la Casta: Dominios de Titán	Ronin caído	A	Guantes de Genji	Alma de bom (x10)	136
52	Estepa de Archylte: Mesa occidental	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental	Zirnitra	A	Anillo ventoso	Alma de bom (x7)	136
53	Mah'habara: Gruta lóbrega	Montes de Yaschas: Garganta de Paddra	Zirnitra	A	Anillo pírico	Alma de bom (x10)	136
54	La Estepa de Archylte: Altos septentrionales	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental	Cactilión	B	Cactilio de juguete	Pluma de chocobo (x2)	136
55	Oerba: Asamblea (tejado)	La Estepa de Archylte: Pastos de Agra	Neochú	A	Huevo nutritivo	Semilla de dalia lunar (x2)	136
56	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental	Montes de Yaschas: Precipicio celestial	Ugarurummu	C	Rodocrosita	Carcasa de bom (x5)	131
57	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental	Valle Central: Cañada de Atzil	Sahuagin	C	Uraninita	Carcasa de bom (x5)	131
58	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental	Mah'habara – Excavaciones	Humbaba	C	Faja temporal	Carcasa de bom (x5)	131
59	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental	Lago Sulyya: Saltos de agua	Zirnitra	A	Faja energética	Alma de bom (x6)	136
60	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental	Torre de Taejin: La Atalaya evadida	Gelatitán	A	Piedra Mnar	Alma de bom (x7)	137
61	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental	Oerba: Antiguo poblado	Juggernaut	A	Lazo real	Oscilador de cristal (x2)	137
62	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental	Estepa de Archylte: Tierras centrales	Raktavija	A	Guantes de Genji	Alma de bom (x10)	137
63	Lago Sulyya: Saltos de agua	Estepa de Archylte: Altiplanicie oriental	Adamantodonte	A	Guantes de Genji	Pepita de oro	137
64	Oerba: Puente ferroviario	Montes de Yaschas: Paddra, ciudad extinta	Cingetos	A	Reloj de oro	Alma de bom (x10)	137

* Telefigie

Final Fantasy XIII incluye varios trofeos y logros desafiantes. Algunos son relativamente fáciles y simplemente intensifican tus progresos en la trama principal, mientras que otros han sido diseñados para retribuir al jugador proezas muy específicas. Desbloquear el complemento entero en PS3 o Xbox 360 no es ninguna tontería, así que utiliza la siguiente guía para planificar y hacer un seguimiento de tus progresos.

Icono	Nombre	Tipo	G	Condición de desbloqueo:	Notas
	Primeros pasos	Bronce	15	Completa el capítulo 01.	Estos importantes logros se desbloquean a medida que avanzas en la trama principal.
	Desafío a lo desconocido	Bronce	15	Completa el capítulo 02.	
	Destino aciago	Bronce	15	Completa el capítulo 03.	
	Ansias de libertad	Bronce	15	Completa el capítulo 04.	
	Espíritu rebelde	Bronce	15	Completa el capítulo 05.	
	Senda de la nostalgia	Bronce	15	Completa el capítulo 06.	
	Duelo inminente	Bronce	15	Completa el capítulo 07.	
	Sentimientos encontrados	Bronce	15	Completa el capítulo 08.	
	Aires de revolución	Bronce	15	Completa el capítulo 09.	
	Verdad revelada	Bronce	15	Completa el capítulo 10.	
	Esperanza de salvación	Bronce	15	Completa el capítulo 11.	
	Valor indoblegable	Plata	30	Completa el capítulo 12.	
	Promesa de paz	Oro	95	Completa el capítulo 13.	
	Gran caminante	Bronce	15	Camina más de 10.000 pasos en el Gran Paals.	Este trofeo puede desbloquearse desde el capítulo 11 en adelante. Tras dar la cantidad específica de pasos, debes reparar y hablar con Bhakti en Oerba para obtenerlo (consulta la página 97). Los mapas implicados son: Estepa de Archylte, Valle Central, Montes de Yaschas, Quebrada de la Casta, Mah'habara, Lago Sulyya, Torre de Taejin y Oerba.
	Medalla de Gysahl	Bronce	15	Desentierra 20 tesoros con un chocobo.	Este trofeo puede conseguirse en la Estepa de Archylte una vez hayas alcanzado a los chocobos. Consulta la página 122 para obtener más detalles.
	Copa de Kelga	Bronce	15	Completa todas las misiones de objetivo de clase D.	Consulta la lista de control de la página 250 para identificar las misiones requeridas.
	Vaso de Xezat	Bronce	15	Completa todas las misiones de objetivo de clase C.	Consulta la lista de control de la página 250 para identificar las misiones requeridas.
	Ánfora exorcista	Plata	30	Derrota a los 7 martirios objetivo.	Las cazas correspondientes son las misiones 07, 12, 27, 30, 34, 51 y 64. Consulta la lista de control de la página 250 si necesitas ayuda.
	Terror de los cactos	Plata	30	Completa la misión de objetivo 54.	Consulta la página 136 para obtener ayuda y consejos.
	Signo del elegido	Plata	30	Completa las pruebas del gigante.	Las pruebas del gigante están disponibles en la zona de la Quebrada de la Casta. Consulta la página 124 para obtener más detalles.
	Cáliz de Dorgann	Plata	30	Completa todas las misiones de objetivo de clase B.	Consulta la lista de control de la página 250 para identificar las misiones requeridas.
	Grial de Galuf	Plata	30	Completa todas las misiones de objetivo, incluyendo las de clase A.	Consulta la lista de control de la página 250 para identificar las misiones requeridas.
	Súmmum	Oro	80	Completa todas las misiones de objetivo con una puntuación de cinco estrellas tras los combates.	Necesitarás un grupo fuerte para conseguirlo. Recuerda que el accesorio Reloj de oro obtenido tras derrotar a Cingetos (consulta la página 137) puede serte de gran ayuda, ya que incrementa el tiempo base de todas tus batallas, y así conseguirás más fácilmente puntuaciones altas. Otro truco es utilizar armas con un atributo de magia y un ataque físico bajos, ya que las mejoras de los parámetros que proporciona el equipo se tienen en cuenta a la hora de determinar tu tiempo base.
	Rubí de la fuerza	Bronce	15	Domina el rol castigador.	Para desbloquear estas misiones, debes comprar todos los cristales que haya disponibles hasta el quinto y último nivel de rol en el Cristarium, éste incluido. Esto es solo posible cuando hayas completado la historia principal
	Zafiro de los conjuros	Bronce	15	Domina el rol fulminador.	
	Topacio de la abnegación	Bronce	15	Domina el rol protector.	
	Azabache del agobio	Bronce	15	Domina el rol obstructor.	
	Amatista del ánimo	Bronce	15	Domina el rol inspirador.	
	Esmeralda de la salud	Bronce	15	Domina el rol sanador.	



Icono	Nombre	Tipo	G	Condición de desbloqueo:	Notas
	Plus ultra	Plata	30	Causa una pérdida de 100.000 VIT con un único ataque.	Lo harás mejor si tienes muy desarrollado el rol castigador. Fang es obviamente la mejor opción para ello. Estos consejos te ayudarán: • Usa un equipo totalmente mejorado. Te recomendamos que utilices un arma con un atributo de ataque físico alto, tres Manoplas de káiser y los Guantes de Genji. Éstos últimos son esenciales, ya que elimina un límite de daño que, de aplicarse, haría imposible esta hazaña. • Lanza Bravura+ sobre Fang. • Puedes aumentar aún más el daño infligido si aturdes al enemigo y haciendo que su bonificación por cadena aumente hasta el 999%. La habilidad Andanada de Lightning puede serte útil en este caso. • Si Fang puede golpear al objetivo cuando éste esté a punto de recuperarse del aturdimiento, las autohabilidades Apisonadora y Azote pueden aumentar aún más el daño. • Si el nivel de VIT de Fang está casi al máximo, la autohabilidad Alto voltaje la hará aún más poderosa. Otro método posible es el de invocar a Bahamut con Fang y usar su movimiento final Megafulgor niv. 3 en modo Empatía.
	Matacolosos	Plata	30	Derrota a un long gui.	Puedes encontrar a este enemigo en la Estepa de Archylte una vez hayas completado la misión 51. Esta lucha es extremadamente difícil, por lo que necesitarás un grupo bastante avanzado. Los siguientes consejos te darán la victoria en la batalla contra esta criatura. • Usa vapores preventivos antes del combate. • Utiliza Asura (OBS + OBS + OBS) para debilitar sus piernas. • Usa Ataque implacable para dejárselas inútiles. • Utiliza Asura (OBS + OBS + OBS) para debilitar al long gui caído. Asegúrate de tener Bío activada. • Usa Ataque implacable para aturdir e infligir el máximo daño posible a tu objetivo. • Cambia a Gran muralla (PRO + PRO + PRO) cuando la criatura intente ponerse en pie de nuevo y resistirás mejor los poderosos ataques que vendrán a continuación. • Cura con Fénix (SAN + SAN + SAN) y activa tus habilidades con Sinergia (INS + INS + INS). • En caso de urgencia, invoca a tu eidolón. Esto no solo hará que inutilices sus piernas instantáneamente, sino que también curarás a tu grupo. • Si tienes Elixires en tu inventario, utilízalos para cambiar el rumbo de la batalla. Cuando, al utilizarlos, hayas curado completamente al grupo y restablecido tu barra de PT, te permitirán invocar a tu eidolón una vez más. De esta manera, podrás derribar de nuevo al enemigo y curar completamente a tu grupo.
	Diamante gnóstico	Plata	30	Desarrolla completamente a todos los personajes.	Debes completar todos los roles de cada personaje en el Cristarium. Esto requerirá que pases una enorme cantidad de tiempo subiendo de nivel a los miembros de tu grupo para desbloquear el trofeo. El accesorio Huevo nutritivo te ayudará en esta tarea. Consulta la página 144 para obtener consejos sobre dónde puedes conseguir PC con relativamente poco esfuerzo.
	Coleccionista	Oro	80	Recoge todos los objetos disponibles en el juego.	Esto incluye todas las armas (aunque solo es necesaria un arma definitiva por personaje) y las modificaciones de los accesorios. No tienen que estar en tu inventario todos a la vez. Solo necesitas haberlos tenido en algún momento. Consulta el capítulo Inventario (página 204) para obtener una lista completa de todas las armas, accesorios, materiales y objetos. Se te otorgará el título cuando hables con Bhakti (consulta la página 127).
	Sabio guerrero	Oro	80	Revela todos los atributos de 100 enemigos.	Probablemente lo conseguirás más adelante en la trama principal. De lo contrario, busca a rivales con páginas Datos de enemigos incompletas y usa Libra o Lente Libre hasta que llegues al total necesario.
	Hacedor de futuro	Oro	80	Derrota a Huérfano en su segunda forma y obtén una puntuación de cinco estrellas tras el combate.	Te resultará fácil de conseguir si vuelves a luchar contra Huérfano con un grupo bien desarrollado tras completar casi todas las misiones de objetivo. De nuevo, al usar armas de bajo nivel y al equiparte con el accesorio Reloj de oro (que se obtiene al derrotar a Cingetos) aumentarás tu tiempo base para esta batalla. Consulta la página 115 para aprender una estrategia detallada. Recuerda que la segunda forma de Huérfano es susceptible a Necro mientras esté aturdido.
	Ilusión final (solo para PS3)	Platino	-	Consigue todos los trofeos.	-

TEMAS CONSEGUIDOS E IMÁGENES DE JUGADOR

Puedes activar uno de los siete temas de XMB (solo para PS3) o las imágenes de jugador (solo para Xbox 360) a través del menú de "Extras", disponible en la pantalla de títulos de FFXIII. Cada uno de ellos se desbloquea obteniendo trofeos o logros específicos, tal y como se indica en la siguiente tabla.

Tema/Imagen del jugador	Condición de desbloqueo:
Lightning	Obtén el trofeo/logro Hacedor de futuro.
Snow	Obtén el trofeo/logro Súmmum.
Sazh	Obtén el trofeo/logro Sabio guerrero.
Vanille	Obtén el trofeo/logro Valor indoblegable.

Tema/Imagen del jugador	Condición de desbloqueo:
Hope	Obtén el trofeo/logro Promesa de paz.
Fang	Obtén el trofeo/logro Coleccionista.
Serah	Obtén todos los trofeos/logros.

Pequeños detalles y miscelánea



Siempre que estés buscando tesoros montado en un chocobo (consulta la página 123), ten en cuenta un simple consejo que te ahorrará mucho tiempo: el pájaro siempre mira en dirección a la ubicación del objeto oculto. Combina ésta con otras indicaciones visuales y encontrarás los tesoros sin dificultad.



Con un grupo muy avanzado, es posible que Snow consiga llegar a un estado de "defensa perfecta". Equípalo con su arma El Noble o la mejora Viva la Reina (de la habilidad Guardia↑↑); los tres miembros activos de tu grupo deben haber alcanzado el nivel de rol 5 como protectores. Cambia a la formación Gran muralla (PRO + PRO + PRO) y haz que Snow ejecute Guardia férrea o Guardia vital. Cualquier ataque lanzado sobre él durante ese tiempo le infligirá tal solo un 1% del daño o menos.



Puedes encontrar una imagen de Vanille y Fang en la tabla de la zona Viviendas en Oerba, prueba de su vida pasada en el Gran Paals.

Alfabetos secretos

Existen dos alfabetos secretos en el juego: uno del Nido y el otro del Gran Paals. Ambos son revelados aquí, junto con traducciones de ejemplos donde pueden encontrarse.

Alfabeto del Nido

Mayúscula	Minúscula	Significado
		A
		B
		C
		D
		E
		F
		G
		H
		I
		J
		K
		L
		M
		N
		O
		P
		Q
		R
		S
		T
		U
		V
		W
		X
		Y
		Z

Cifra del Nido	Significado	Cifra del Nido	Significado
	1		6
	2		7
	3		8
	4		9
	5		0




Esto se puede ver en el arma de Lightning y quiere decir "LIGHTNING".

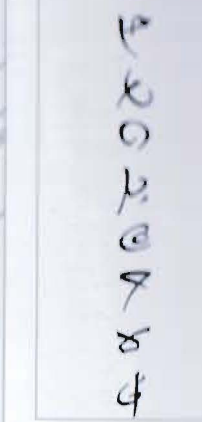


Esto aparece en la entrada al bar de Bodhum y quiere decir "CASA COSTERA".



Pantalla de acceso a la tienda "BAZAR DEL AVENTURERO".

Alfabeto del Gran Paals*



Pictograma	Significado
	A
	B
	C
	E
	F
	G
	H
	L
	M
	N
	O
	R
	S
	T
	U
	Y



* Este alfabeto no incluye las letras D, I, J, K, P, Q, V, W, X y Z.



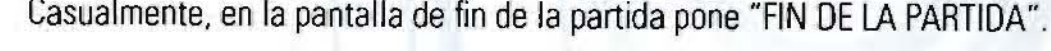
Estos símbolos de Oerba quieren decir "ALMACÉN" y "ESCUELA".



Acércate lo suficiente y verás "BÉGIMO" escrito en el hombro del gran bégimo.



Examina el arma de Fang y podrás leer "OERBA" y "FANG" en ella.

Casualmente, en la pantalla de fin de la partida pone "FIN DE LA PARTIDA".



ÍNDICE

Si buscas información concreta, este listado ordenado alfabéticamente es justo lo que necesitas. Para evitar darte información relevante, las entradas que correspondan a páginas con información de dicho tipo serán de color rojo.

Palabra clave	Página
Abraxas	211
Accesorios	21, 67, 213, 214
Accionador	217
Aceite aromático	217
Aceite de parafina	217
Aceite de silicona	217
Aceite medicinal	217
Aceite místico	217
Aceite viscoso	217
Acelerador de partículas	217
Aceleradora	207
Adamanquelis	238
Adamantaimai	238
Adamantita	217
Adamantodonte	238
Adro	236
Afinidades elementales	141
Agente	230
Agente de seguridad	230
Agua bendita	222
Ajorca iridiscente	215
Ajorca prístina	215
Ala arrancada	217
Ala escamosa	217
Ala monstruosa	217
Alabarda herética	212
Alas celestiales	217
Aldebarán	208
Alejandro (batalla de eidolón)	247
Alejandro (eidolón)	202
Alfabeto	254
Alicanto	210
Alma de bom	217
Alraune	237
Altair	208
Amam	234
Amplificador	217
Amuleto de héroe	215
Amuleto de mago	215
Amuleto defensor	215
Amuleto espiritual	215
Amuleto firme	215
Amuleto físico	215
Analgésico	222
Anavatapta	233
Anfisbena	238
Anillo de la Tierra	214
Anillo del Agua	214
Anillo del Aire	214
Anillo del Frío	214
Anillo del Fuego	214
Anillo eléctrico	214
Anillo espiritual	215
Anillo gélido	214
Anillo geológico	214
Anillo glacial	214
Anillo húmedo	214
Anillo huracanado	214
Anillo pírico	214
Anillo telúrico	214
Anillo torrentoso	214
Anillo ventoso	214
Anillo volcánico	214
Anillo voltaico	214
Ánima	245
Ánima (pedipalpos)	246
Animaciones (omitir)	10
Antares	208
Antidisturbios	230
Antídoto	222
Apaciguador	230
Apocalipsis	207
Aretes antiAgua	215
Aretes antiFrío	215
Aretes antiFuego	215
Aretes antiRayo	215
Arimán	236
Arma Artema	207
Arma Omega	207
Armas	67, 206, 207
Armas de Fang	212
Armas de Fang	212
Armas de Hope	210
Armas de Hope	210
Armas de Lightning	207
Armas de Lightning	207
Armas de Sazh	208
Armas de Sazh	208
Armas de Snow	209
Armas de Snow	209
Armas de Vanille	211
Armas de Vanille	211
Armería Prauts	223
Aro adamantino	214
Aro conector	217
Aro de carbono	214
Aro de diamante	214
Aro de hierro	214
Aro de mitrilo	214
Aro de oro	214
Aro de plata	214
Aro de platino	214
Aro de titanio	214
Aro de wurtzita	214
Artillero PSICOM	229
Asaltador PSICOM	228
Astro rey	209
Ataque Golpe circular	21
Ataque sorpresa	25, 71
Athanatoi	242
Babosa molotov	232
Báculo curativo	211
Bahamut (batalla de eidolón)	247
Bahamut (eidolón)	201
Baldanders	246
Baliza	228
Banda de bruja	214
Banda de Magus	214
Banda rúnica	214
Bárbaro	242
Barra BTC	8
Barra de cadena	8, 140
Base de datos	23, 222
Basilisco	237
Bastón de Erinia	211
Bastón molbol	211
Bastón Orochi	211
Batalla de eidolón	35
Batería	222
Bazar del Aventurero	223
Bégimo	240
Bégimo cero	233
Bégimo Dubhe	233
Bégimo káiser	240
Bégimo tronador	233
Bégimo X	233
Belladona	211
Berserker	242
Bestiario (capítulo)	224
Betelgeuse	208
Bhakti	97, 127
Biomercado "La Bestia"	223
Biosensor	217
Bituitos	245
Blasón mágico	214
Blindaje cerámico	217
Blindaje Chobham	217
Bobina Moebius	217
Bola brillante	214
Bom	243
Bonificación por cadena	8, 140
Bosque de Gapra (capítulo 05)	44
Botas de Hermes	215
Botas escurridizas	215
Botines raudos	215, 220
Brazal de guerra	214
Brazal de lucha	214
Brazal de poder	214
Brebajes Edén	223
Brunilda (batalla de eidolón)	247
Brunilda (eidolón)	200
Buena elección	215
Bujía	214, 217
Bujía de iridio	217
Cable aislado	217
Cable de fibra óptica	217
Cable eléctrico	222
Cactilio	241
Cactilio de juguete	217
Cactilio en flor	241
Cactilión	241
Cactiliote	241
Cadenas	140
Caladrio	210
Calamidad	212
Cambio de miembros	66
Caña de cazar	211
Canica bonita	214
Cañón de Ferdinand	231
Cañón de Leve	231
Canopo	208
Capa blanca	215
Capa refulgente	215
Caparazón roto	217
Capitán espantajo	241
Capítulo 01 (El Despeñadero)	20
Capítulo 02 (Vestigio de Paals)	24
Capítulo 03 (Lago Bresha)	28
Capítulo 04 (Cumbres Infames)	36
Capítulo 05 (Bosque de Gapra)	44
Capítulo 06 (Floresta de Sunleth)	48
Capítulo 07 (Palumpolum)	52
Capítulo 08 (Nautilus)	58
Capítulo 09 (El Palamecia)	60
Capítulo 10 (Quinta Arca)	68
Capítulo 11 (Estepa de Archylte)	80
Capítulo 11 (Lago Sulyya)	88
Capítulo 11 (Oerba)	96
Capítulo 11 (Torre de Taejin)	90
Capítulo 11 (Túneles de Mah'habara)	84
Capítulo 11 (Valle Central)	78
Capítulo 12 (Edén)	100
Capítulo 13 (Cuna del Huérfano)	106
Cápsula de tesoro	10
Carabina feérica	207
Carabina mística	207
Carburador	217
Carcasa blindada	217
Carcasa de bom	217
Carcasa de hierro	217
Carcasa orgánica	217
Carey lunar	232
Carey rojo	232
Carpa de Bresha	235
Castigador: análisis del rol	146
Castigador: habilidades del rol	189
Catalizador	206, 218
Catalizador para transformar	206, 218
Catálogo de caza	215
Cayado médico	211
Cazas	B2
Ceniza de bom	217
Centinela PSICOM	228
Chapa metálica	222
Chatria	242
Chip de bonificación	217
Chip de crédito	217
Chocobo de peluche	217
Chocobos	122
Chonchón	244
Cibernavegante	230
Cibervigía	230
Cigüeñal	217
Cingetos	245
Cinta	215, 220
Cinto de adalid	214
Cinto de combate	214
Cinto negro	214
Circuito analógico	217
Circuito digital	217
Círculo de poder	209
Clasificación de los enemigos	227
Cobaltita	217
Cojinete axial	217
Cojinete radial	217
Cola bella	217
Cola caída	217
Cola de chocobo	217
Cola de fénix	222
Cola demoníaca	217
Cola espinosa	217
Colgante astral	214
Colgante estelar	214
Collar de perlas	215
Collar precioso	215
Colmillo espantoso	217
Colmillo maldito	217
Colmillo mellado	217
Colmillo sangriento	235
Colmillo siniestro	217
Comandos	6
Comandos de botones (básicos)	27
Combatiente PSICOM	228
Comparativas de personajes	1B6
Comunicador	222
Condensador electrolítico	217
Conductor perfecto	217
Configuraciones	152
Configuraciones: recomendaciones	150
Configuraciones: tabla	149
Conseguir los tesoros de chocobo	123
Consejos y puntos para subir de nivel	144
Controles (campo y batalla)	6
Coracero mecánico	231
Corona de ángel	215
Corona de beato	215
Cortavientos	210
Cristarium	31, 67, 154
Cristarium: Fang	176
Cristarium: Hope	168
Cristarium: Lightning	156
Cristarium: prioridades de compra	155
Cristarium: Sazh	160
Cristarium: Snow	164
Cristarium: Vanille	172
Crypkia	242
Cuchillo de supervivencia	222
Cuerno bestial	217
Cuerno de comehombres	217
Cuerno de dragón	212
Cuerno infernal	217
Cuerno partido	217
Cuero aterciopelado	217
Cuero rasgado	217
Cuero resistente	217
Cuero suave	217
Cumbres Infames (capítulo 04)	36
Cuna del Huérfano (capítulo 13)	106
Cuna del Huérfano: cápsulas de tesoro ocultas	111
Dado de 20 caras	215
Dagón	241
Dahaka	246
Daño elemental	141
Datos de enemigos	23, 33
Debilitación e interferencia	37, 143
Defensa elemental	141
Defensor del Sanctum	228
Deneb	208
Desmontar	220
Destructor PSICOM	228
Detector activo	217
Detector pasivo	217
Diablillo	235
Diente de dragón	211
Dije calmante	214
Dije confortante	214
Dinamitero PSICOM	229
Diploma médico	27, 215
Divisa de brujo	214
Divisa de chamán	214
Divisa de mago	214
Don Cactilio	241
Dragontino PSICOM	229
Dreadnought	243
Duende	240
Duende jefe	240
Durandal	207
Eclipse total	208
Ectofián	240
Edén (capítulo 12)	100
Edén: secreto de la cápsula de tesoro	105
Edimmu	244
Efigie de la diosa	215
Efigies	82, 128
Eidolones	196
Eidolones (introducción)	45
Eidolones: Alejandro	202
Eidolones: Bahamut	201
Eidolones: Brunilda	200
Eidolones: Hecatónquiro	203
Eidolones: Nix	198
Eidolones: Odín	199
Eidolones: Shiva	198
Eidolones: Stiria	198
Eje celestial	211
Ejecutor PSICOM	228
El Caballero	209
El Despeñadero (capítulo 01)	20
El Guerrero	209
El Huérfano	246
El Noble	209
El Piasa	234
El Rebelde	209
El Rincón de las Armas	223
Elemento piezoeléctrico	217
Elementos	141
Elixir	222
Emporio Gilgamesh	223
Enemigos	9
Engranaje planetario	217
Engranaje trocoide	222
Enki	238
Enlil	238
Equipo antigravedad	222
Escama abismal	217
Escama húmeda	217
Escama inversa	217
Escama ribereña	217
Escolta del Sanctum	228
Espantajo	240
Espartano	242
Especialización	154
Especialización de Cristarium	154
Espín anfibio	235
Espina verde	217
Espontón	212
Estampa bendita	215
Estampa sagrada	215
Estepa de Archylte (capítulo 11)	80
Estepa de Archylte, los quelónidos	122
Estepa de Archylte, misiones adicionales	120
Estepa de Archylte, zonas desbloqueables	122
Estratega PSICOM	229
Estrategia y análisis (capítulo)	138
Estrellas	140
Estrellas tras los combates	140
Estructura de la guía	15
Estructura de las fichas de enemigos	226
Etemmu	244
Evaluación de batalla	13, 140
Evolución de los personajes	13, 180, 186
Explorador PSICOM	229
Exterminador PSICOM	228
Extractor	232
Extras (capítulo)	248
Fácil elección	215
Faja energética	215
Faja temporal	215
Fang: evolución de personajes	185
Farmacia Unicornio	223
Ferretería Lenora	223
Ficha vertical	15
Figura de tomberi	217
Fin de la partida	12
Flamberge	207
Flan	239
Flan alquímico	239
Flan electrificado	233
Flan fluorescente	239
Flan gigante	239
Flan guindillita	239
Flan guindillón	239
Flan mediano	239
Flan ordenanza	233
Floresta de Sunleth (capítulo 06)	48
Fluido curioso	217
Fluido extraño	217
Fluido inefable	217
Fluido misterioso	217
Fomalhaut	208
Formación	29, 146
Francotirador PSICOM	229
Fruta jugosa	217
Fruta rara	217
Fulminador: análisis del rol	146
Fulminador: habilidades del rol	190
Funda antidolor	215
Funda matadolor	215
Fusible	243
Fusilero	230
Gae Bolg	212
Galimatazo	238
Galkimasera	235
Gárgola	237
Garra de águila	210
Garra de tigre	211
Garuda	233
Gelatina colorida	217
Gelatina diáfana	217
Gelatina enigmática	217
Gelatina turbia	217
Gelatitán	240
General brigadier Cid Raines	246
Genserico	245
Gerobatrachus	235
Gestión del inventario	23
Gladius	207
Gnomo explorador	232
Gnomo urbano	232
Gorgonops	234
Gran bégimo	240
Grangach	237
Gremlin	235
Grifo acorazado	231
Grifo acorazado (laterales)	232
Grifo acorazado (torretas)	232
Grupos de extras	194
Guantes de Genji	215
Guantes de Goliat	214
Guantes de rey	214
Guardiana PSICOM	229
Guiles	10, 145
Guiverno	237
Guja	212
Gul	243
Gungnir	212
Gurú hechicero	209
Gurú marcial	209
Habilidad PT Antimagia+	193
Habilidad PT Invocar	193
Habilidad PT Libra	193
Habilidad PT Paro+	193
Habilidad PT Seísmo	193
Habilidad PT Ultracura	193
Habilidades de roles	188
Habilidades extra	67, 194
Habilidades PT	33, 193
Hauteclaire	207
Hebilla de cristal	214
Hebilla de tectita	214
Hecatónquiro (batalla de eidolón)	247
Hecatónquiro (eidolón)	203
Híades	208
Hihiirokane	217
Hoja candente	207
Hope: evolución de personajes	183
Hoplita	242
Hresvelgr	210
Huargo asesino	232
Huargo plateado	234
Huargo Vajra	232
Huargo verde	232
Hueso antiguo	217
Hueso enigmático	217
Hueso macizo	217
Hueso quebrado	217
Huevo nutritivo	215
Humbaba	240
Ídolo munchkin	240
Imágenes de jugador	253
Imágenes de jugador de Xbox 360	253
Impulsora	207
Íncubo	236
Indicador de ruta	7
Indomable	209
Información básica de los combates	11
Información básica sobre exploración	9
Información sobre cadenas	140
Inicio rápido (capítulo)	4
Insignia magistral	214
Inspirador: análisis del rol	148
Inspirador: habilidades del rol	192
Instrucciones	9
Instrucciones de uso (Recorrido)	18
Invencible	243
Inventario (capítulo)	204
Inventario: contenido del capítulo	206
Inventario: estructura de las tablas	206
Invocaciones	196
Jatayu	210
Jenízaro	242
Juego posterior: misiones adicionales	116
Juggernaut	243
Kalavinka (1er combate)	233
Kalavinka (2º combate)	234
Kampfer	231
Kit de herramientas	222
La Mina	223
La Zarza	211
Laboratorios Sanctum	223
Lago Bresha (capítulo 03)	28
Lago Sulyya (capítulo 11)	88
Lago Sulyya: refuerzos de grupo	89
Lágrima cristalizada	217
Lágrima de angustia	217
Lágrima de desesperanza	217
Lágrima de remordimiento	217
Lágrima de Serah	222
Lana agujereada	217
Lana gruesa	217
Lana mullida	217
Lana rústica	217
Lanza chamánica	212
Lanza de castigo	212
Lanza de Kain	212
Lanza de Moira	212
Lanza de Nimrod	212
Lanza dragontina	212
Lanzamiento ocasionales	145, 226
Lanzamientos normales	226
Larva	245
Lazo imperial	214
Lazo real	214
Lente asférica	222
Lente de cristal líquido	217
Lente Libra	33, 222
Leyak	236
Leyenda del mapa	19
Leyenda: mapa	19
Leyenda: minimapa	7
Libra	33
Lightning: evolución de personajes	180
Límite del valor multiplicador	218
Lindblum, el	60
Lingote de platino	217
Lionheart	207
Líquido fétido	222
Lista de control: misiones adicionales	250
Lista de control: misiones de objetivo	251
Logros	252
Logros de Xbox 360	252
Long gui	238
Los chismes de Bhakti	127
Los estados alterados	37, 142
Los estados beneficiosos	37, 142
Maestro pirotécnico	229
Mah'habara (capítulo 11)	84
Mah'habara (misiones adicionales)	126
Mah'habara: zonas secretas	B7, 126
Malphas	210
Mameluco	242
Mánagarmr	235
Manasvin	233
Mando (PS3 y Xbox 360)	6
Manopla de káiser	214
Marioneta moguri	217
Martillo	222
Materia oscura	217
Materiales	27, 216
Materiales de guiles	145
Materiales Plus Ultra	223
Materiales: mejor valor de EXP	219
Materiales: mejor valor multiplicador	218
Medalla triunfal	215
Megistotherium	236
Menú de Batalla	8, 12
Micelio azul	217
Micelio blanco	217
Micelio negro	217
Micelio rojo	217
Microchú	241
Millerita	217
Minijuego Cumbres Infames	118
Minijuego Máquina de guerra	41
Minimapa	7
Mirmidón	230
Misión 01: El júbilo del viajero	83, 128
Misión 02: La estratagema del cazador	83, 128
Misión 03: Los remotos Montes de Yaschas	128
Misión 04: La tristeza del aspirante a héroe	128
Misión 05: Reencuentro trágico	128
Misión 06: El lu'Cie vuelve a casa	128
Misión 07: El Invasor	129
Misión 08: Vivir	130
Misión 09: Resignación	130
Misión 10: La última esperanza	130
Misión 11: La arrogancia del valiente	130
Misión 12: El Supresor	130
Misión 13: Promesa eterna	130
Misión 14: Al rescate de los chocobos	130
Misión 15: El intrépido desafiador	130
Misión 16: Auxilio de chocobos - Relevo	132
Misión 17: Venganza de una viuda	132
Misión 18: El guerrero extraviado	131
Misión 19: Triángulo amoroso roto	131
Misión 20: Palabras por decir	91, 131
Misión 20: Palabras por decir	131
Misión 21: Guardián - Mole flexible	131
Misión 22: Guardián - Ciborg imbatible	131
Misión 23: Guardián - Armadura reptante	132
Misión 24: Custodio - Aguijón penetrante	132
Misión 25: Custodio - Maldición alada	132
Misión 26: Custodio - Alarido pavoroso	132
Misión 27: El Cantor Enclaustrado	132
Misión 28Plan de reconstrucción de Oerba	132
Misión 29: Dudas sobre un gran propósito	133
Misión 30: El Precursor	133
Misión 31: Remedio para la indolencia	133
Misión 32: Los lazos de la familia lu'Cie	133
Misión 33: Sentimientos de padre	133
Misión 34: La Oveja Negra	133
Misión 35: Ciclo de almas - Portal al torrente	133
Misión 36: Sombras del ciclo	134
Misión 37: Luces del ciclo	134
Misión 38: Melodía lunar	134
Misión 39: Melodía estelar	134
Misión 40: Melodía solar	134
Misión 41: Verdad de la Tierra - Rencor	134
Misión 42: Verdad del Fuego - Puño de Vajra	134
Misión 43: Verdad del Viento - Fiera ráfaga	134
Misión 44: Verdad del Agua - Olas del caos	135
Misión 45: Tathata escarlata - Baile jubiloso	135
Misión 46: Tathata verde - Alas nobles	135
Misión 47: Tathata naranja - Ira reveladora	135
Misión 48: Tathata ocre - Guardián residual	135
Misión 49: Tathata esmeralda - Juicio cruel	135
Misión 50: Tathata rosa - Rugido armonioso	136
Misión 51: Tathata celeste - El Errante	136
Misión 52: Volar es mi sueño	136
Misión 53: Cadenas del miedo rotas	136
Misión 54: Escoltas de los nómadas	136
Misión 55: Convivir	136
Misión 56: Tathata azul - Garras mortíferas	131
Misión 57: Tathata añil - Rocío purificador	131
Misión 58: Tathata lila - Golpe solemne	131
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Misiones	[illegible]
Misiones adicionales	[illegible]
Misiones adicionales de caza	[illegible]
Misiones adicionales: La Estepa de Archylte	120
Misiones adicionales: Mah'habara	126
Misiones adicionales: Montes de Yaschas	118
Misiones adicionales: Quebrada de la Casta	124
Misiones adicionales: Valle Central	117
Misiones de caza	[illegible]
Misiones de objetivo	[illegible]
Mística de Alejandro	[illegible]
Mística de Bahamut	[illegible]
Mística de Brunilda	[illegible]
Mística de Hecatónquiro	[illegible]
Mística de Odín	[illegible]
Mística de Shiva	[illegible]
Mistilteinn	[illegible]
Mitones de poder	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Modificación del equipo	[illegible]
Modificadores de daño	[illegible]
Modificar	[illegible]
Momentos Mágicos	[illegible]
Montes de Yaschas (misiones adicionales)	118
Mousse	[illegible]
Mousse gigante	[illegible]
Mousse mediana	[illegible]
Moverse y navegar	5
Munchkin	240
Músculo sintético	217
Mushufushu	237
Naberius	210
Naipe de la Tierra	215
Naipe del Agua	215
Naipe del Aire	215
Naipe del Frío	215
Naipe del Fuego	215
Naipe del Rayo	215
Nautilus (capítulo 08)	58
Nelapsi	244
Neochú	241
Nevero	243
Ninurta	210
Nirvana	211
Nix (eidolón)	198
Noche blanca	209
Noctiluca	237
Nosferatu	244
Nue	210
Numidio	245
Objetivos	82, 128
Objetos	222
OBJETOS	13, 141
Objetos clave	222
Obstructor: análisis del rol	148
Obstructor: habilidades del rol	191
Ochú	241
Odín (batalla de eidolón)	247
Odín (eidolón)	199
Oerba (capítulo 11)	96
Oerba: la reparación de Bhakti	127
Ofensiva	12
Ojo de halcón	210
Organix	207
Orgullo feroz	209
Oro en polvo	217
Orobón	241
Oruga	237
Oscilador de cristal	217
Oso salvaje	209
Otshirvani	210
Ovejas	123
Pacificador	207
Páginas de fichas de enemigos	228
Palamecia, El (capítulo 09)	60
Palumpolum (capítulo 07)	52
Pandora	212
Paño madrugador	215
Paño tempranero	215
Pantalla de batalla	8
Pantalla de campo	7
Partesana	212
Patas de adamantaimai	238
Patas de adamantodonte	238
PC	154
Penangalán	244
Pendiente aislante	215
Pendiente fresco	215
Pendiente seco	215
Pendiente térmico	215
Pepita de oro	217
Perfume	217
[illegible]	217
Perseguidor PSICOM	228
Personajes: eficacia de rol	187
Personajes: evolución de ataque físico	187
Personajes: evolución de ataque mágico	187
Personajes: evolución de VIT	187
[illegible]	217
Pezuña de fauno	217
[illegible]	242
[illegible]	242
[illegible]	217
Plumas de long gui	239
[illegible]	244
[illegible]	230
Placa termoeléctrica	217
Plataformas de la Planta alimenticia	53
[illegible]	208
Pluma de chocobo	217
[illegible]	222
[illegible]	23
[illegible]	208
[illegible]	230
[illegible]	208
Protector: análisis del rol	147
Protector: habilidades del rol	188
Pruebas del gigante (Quebrada de la Casta)	125
PS3 (temas conseguidos)	253
PS3 (trofeos)	252
PT	197
Pulsera cerámica	214
Pulsera metálica	214
Punto de aturdimiento	8, 140
[illegible]	154
Puntos tácticos	197
Quebrada de la Casta (misiones adicionales)	124
Quebrada de la Casta: buscador de ruta	125
Quebrada de la Casta: pruebas del gigante	125
Quinta Arca (capítulo 10)	68
Rafflesia	237
Rakshasa	236
Raktavija	245
Rangda	236
Rango	206, 218
[illegible]	210
Rastreador PSICOM	228
Reactor ultracompacto	217
Recorrido (capítulo)	16
Refuerzos de grupo	89
Regalos Moguri	223
Reloj de oro	215
Represor	231
Revitalizador	207
Rey bégimo	240
Rhomphaia	212
Riendas gysahl	222
Rigel	208
Rocío del amanecer	217
Rocío del ocaso	217
Rodocrosita	217
Rol de castigador	29
Rol de fulminador	29
Rol de inspirador	37
Rol de obstructor	37
Rol de protector	29
Rol de sanador	29
Roles	29, 140
Ronin caído	245
Rueda de muerte	209
Rueda dentada	217
Sabia elección	215
Sable embrujado	207
Sable volador	243
Sacrificio	244
Sadalmelik	208
Sahuagin	241
Sanador: análisis del rol	147
Sanador: habilidades del rol	192
Sanar	12
Sapo pinchudo	235
Sazh: evolución de personajes	181
Secretos	254
Secretos de la zona de procesamiento	43
Sello de ninfa	209
Semilla de dalia lunar	217
Semilla de lirio astral	217
Sensor giroscópico	217
Shaolong Gui	239
Shiva (eidolón)	198
Shiva Nix (batalla de eidolón)	247
Shiva Stiria (batalla de eidolón)	247
Sicario PSICOM	229
Sifax	245
Simurgh	210
Sirio	208
Skatene	236
Snow: evolución de personajes	182
Sobrealimentador	217
Sol nocturno	209
Soldado	230
Solenoide	217
Spica	208
Stikini	236
Stiria (eidolón)	198
Strigoi	244
Subir de nivel	144
Succionador	232
Súcubo	236
Súper Cinta	215
Superconductor	217
Superespecialización	66, 155
Sustancia polimérica	217
Svarog	237
Svelien	234
Talismán arcano	215
Talismán del alma	215
Talismán estoico	215
Talismán físico	215
Talismán heroico	215
Talismán honroso	215
Tallo oscuro	217
Taxim	244
Telefigies	128
Telefigies	128
Teletransporte	128
Temas conseguidos	253
Temnospóndilo	235
Terminal de servicio	10
Tetracurona	215
Tetratiara	215
Tezcatlipoca	210
Tiamat	234
Tiendas	27, 223
Tiracuerdas	211
Tirador	230
Tirano	243
Títulos de Bhakti	127
Títulos de caza	128
Tomberi	242
Torre de Taejin (capítulo 11)	90
Torre de Taejin: séptimo nivel	95
Torturador PSICOM	229
Transformador	217
Trapezoedro	217, 220
Trífido	237
Trofeos	252
Trozo de bom	217
Tubo de carbono	217
Tubo de titanio	217
Turbina Tesla	217
Turboáguila	231
Turbocicónido	231
Turbohalcón	231
Turbohélice	217
Turbomilano	231
Turborreactor	217
Udug	244
Ugarurummu	235
Ulano mecánico	231
Umbra	209
Uña de coloso	217
Uña de fiera	217
Uña sucia	217
Ungüento	222
Uraninita	217
Uridimmu	234
Urubutsin	210
Ushmugal	234
Valle Central (capítulo 11)	78
Valle Central (misiones adicionales)	117
Valor de EXP (materiales)	216, 218
Valor multiplicador (materiales)	216, 218
Valquiria del Sanctum	229
Válvula de aguja	217
Válvula mariposa	217
Vanille: evolución de personajes	184
Vapor de éter	222
Vapor égida	222
Vapor evasivo	25, 222
Vapor tónico	25, 222
Vapores preventivos	25, 141, 145, 222
Vara irisada	211
Vara perlada	211
Varcolaci	244
Vega	208
Venus	212
Verdelet	236
Verdugo PSICOM	229
Vestigio de Paals (capítulo 02)	24
Vetala	245
Vidofnir	210
Vikingo	231
Vispardón	237
VIT	12
Viva la Reina	209
Volante de inercia	217
Wladislaus	245
Yaksha	236
Yakshini	236
Yu Jin Xiang	234
Zamarrajo	238
Zirnitra	238

Créditos

La guía oficial de Final Fantasy XIII es una producción de Piggyback Interactive Limited.

Piggyback

Directores ejecutivos:	Louie Beatty, Vincent Pargney
Jefe del proyecto.	Matthias Loges
Coordinador creativo:	Carsten Ostermann
Coordinador de operaciones:	Simone Dorn
Director editorial:	Mathieu Daujam
Editor de mapas:	Klaus-Dieter Hartwig
Investigación:	Nicolas Decerf, Claude-Olivier Eliçabe, Stephan Huijboom, Zy Nicholson, Hirofumi Yamada
Autores:	James Price, Zy Nicholson
Logística:	Kristin Rüther
Directores de gráficos:	Jeanette Killmann, Martin C. Schneider (Glorienschein)
Diseñadores:	Katja Heller, Wolfgang Bundschuh, Christian Runkel

Versión inglesa

Revisión:	Maura Sutton

Versión francesa

Editores:	Mathieu Daujam, Claude-Olivier Eliçabe

Versión alemana

Editor:	Klaus-Dieter Hartwig
Revisión:	Barbara Bode

Versión italiana

Editor:	Synthesis International srl
Responsables de localización:	Emanuele Scichilone, Marco Auletta

Versión española

Editor:	Synthesis Iberia SL
Responsable de localización:	Gus Díaz

Producción

Preimpresión:	Uli Banse, Katharina Börner, Nicole Hannowsky, Ilse Hüttner, Anke Mattke, Petra Reidath, Arwed Scibba, Stefan Soltau, Torsten Wedemeier (AlsterWerk)

Nuestros más sinceros agradecimientos a las personas de contacto en Square Enix, que han trabajado sin descanso recopilando materiales y información para la presente guía.

SQUARE ENIX EUROPE

Co-director general:	Mike Sherlock
Vicepresidente de marca, regiones PAL, SQUARE ENIX:	Larry Sparks
Coordinador sénior de marca:	Adrian Arnese
Coordinador sénior creativo:	Stéphanie Journau
Coordinador sénior de producción:	Seb Ohsan Berthelsen
Coordinador asistente de producción:	Yuko Tomizawa
Productor de localización:	Alex Moresby
Equipo de garantía de calidad de la guía oficial:	Matthew Araujo, Christopher Day, Sofie Dodgson, Shanshan Dong, Helen Gray, Shailesh Iyer, Lydia Celia Low, Vince Sri-Ram

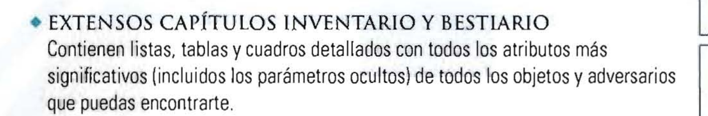
SQUARE ENIX, INC.

Coordinador de localización:	Yutaka Sano
Director ejecutivo de ventas:	Ron Kurtz
Coordinador sénior del proyecto:	Kevin Hooper
Coordinador asociado del proyecto:	Charles McCarter
Coordinador de marketing:	Raio Mitsuno

Agradecimientos especiales:	Frank Adler, Beatriz Esteban Agustí, Thomas Altemeier, Julie Angel, Julie Asbury, Antoine Bailly, Daniela Bartels, Markus Bösebeck, Francesca Cecca, Marion Daujam, Oscar del Moral, Oliver Dorn, Jürgen Endres, Simone Fuller, John Holder, Martin Holder, Mark Hughes, Rishi Kartaram, Debra Kempker, Anskje Kirschner, Patricia López Iglesias, Florent Moreau, Patrick Melchior, Marco Nuzzi, Cristina Herraiz Olivas, Alberto Morán Roa, Stephanie Sanchez, Wolfgang Schallert, Marcel Sommer, Peter Spiegelman, Ellen Stantschew, Tim Vaughan-Hughes, Michael Willenborg



La Guía Oficial Completa



- **EXTENSOS CAPÍTULOS INVENTARIO Y BESTIARIO**
  Contienen listas, tablas y cuadros detallados con todos los atributos más significativos (incluidos los parámetros ocultos) de todos los objetos y adversarios que puedas encontrarte.



- **CAPÍTULO ESTRATEGIA Y ANÁLISIS**
  Expone los aspectos prácticos ocultos, las tácticas de combate más avanzadas y las técnicas para obtener las mejores recompensas. El Cristarium, los eidolones, las formaciones y roles, las maneras de desarrollar a tus personajes, las habilidades extra... ¡Está todo!

- **TODOS LOS SECRETOS INCLUIDOS**
  Señala y explica todas y cada una de las misiones adicionales, minijuegos, bonificaciones, logros y trofeos.

- **EL MEJOR RECORRIDO**
  Gracias a los mapas de las zonas tan detallados y a la orientación tan completa, el capítulo Recorrido te ofrece el camino más provechoso en la trama principal y en las aventuras opcionales.

SE HA DISEÑADO CUIDADOSAMENTE PARA NO REVELAR DATOS RELEVANTES DE LA TRAMA SIN NECESIDAD.

APROPIADA PARA JUGAR A FINAL FANTASY XIII EN PLAYSTATION®3 Y EN XBOX 360®

€ 19.99

ISBN: 978-1-906064-63-1





SQUARE ENIX®